Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
256 Gennaio '10
Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 6,90

THE GAMES machine

RECENSIONE!

DIRT 2

Codemasters riscrive la storia dei rally su PC!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

I AM NOT ALONE

Un progetto tutto italiano che fa davvero paura!

ANTEPRIMA!

DEAD SPACE 2

Electronic Arts ci riporta in mezzo allo spazio, dove nessuno potrà sentirci urlare!

SOLO SU TGM!

MASS EFFECT 2

La recensione esclusiva dell'Action RPG firmato Bioware, uno dei giochi più attesi dell'anno!

DOSSIER

GIOCARE GRATIS? SI PUÒ E DIGITAL BLOOD, PER ENTRARE ANCORA PIÙ A FONDO NEL MONDO PC!

THE GAMES MACHINE N°256 - MENS - ANNO 21-10 € 6,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 00256
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

EDITORIALE

NEVE E POI...

È la sera del 21 dicembre, l'ultima utile prima di mandare in stampa il numero. Milano è nascosta sotto un abbondante strato di neve, suoni e colori sono ovattati, surreali. Ho appena finito di correggere il testo di Mass Effect 2, nostro titolo di copertina, e mi fermo a pensare a quanta voglia ho di giocarlo affondato nella mia poltrona casalinga o immerso nei cuscini del divano che troneggia in sala, lontano dai rumori classici di un posto di lavoro, da un telefono che non ti molla un secondo e da tonnellate di mail più o meno utili che si accumulano nella casella di posta. E non voglio giocarlo perché sono ansioso di cimentarmi nelle pur piacevoli sparatorie, o perché ho sete di battaglie tattiche, o ancora perché voglio "difentare patrone ti monto". Voglio giocarlo perché sono curioso di sapere cosa succede all'unico capitano (so che è un comandante, ma non vi preoccupate) che mi hanno lasciato. Ho sete di storie.

Molti considerano le trame dei videogiochi una parte fondamentale dell'opera. Io mi spingo un pochino più in là sulla strada del fanatismo e le considero la cosa in assoluto più importante di una produzione. Quando videogioco, quello che cerco è qualcosa che mi sappia emozionare. Voglio dei protagonisti in cui immedesimarmi, un plot che sappia stupirmi, una narrazione che tenga desta la mia attenzione dall'inizio alla fine, dei dialoghi che riescano a convincermi che le mie scelte pesano.

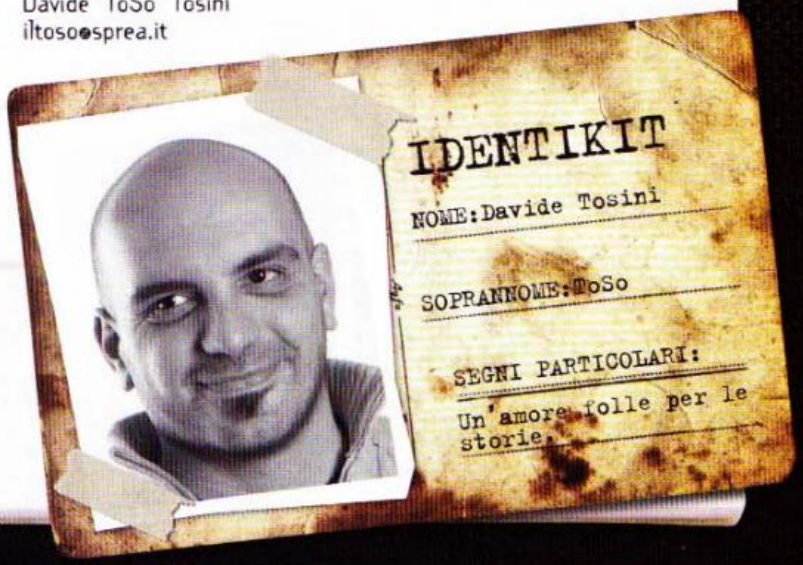
SENZA QUELLA STORIA, BIOSHOCK SAREBBE STATO VUOTO, PRIVO DI MORDENTE

E, sull'altare delle storie da raccontare, sono disposto a sacrificare tutto il resto, chiudendo gli occhi di fronte a difetti che solitamente mi farebbero storcere il naso. Proviamo a estremizzare il concetto, sparandola subito grossa: con una trama e un background flaccidi, Bioshock sarebbe stato un ottimo sottobicchiere, che è come dire a una ragazza brutta che è davvero troppo simpatica. Il titolo 2K, di cui è previsto il seguito per il 9 di febbraio, ha avuto il merito di portare nelle nostre case il sogno di Andrew Ryan e della sua Rapture, il dilemma etico sulla sorte delle Sorelline, e un'infinità di sfumature che hanno fatto passare in secondo piano l'espediente dei ricombinanti, un modo molto elegante per propinare nemici tutti uguali e non particolarmente furbi. Certo, c'erano un ottimo level design, i plasmidi da utilizzare e tutto quello che volete, ma senza storia, senza quella storia, Bioshock sarebbe stato vuoto, privo di mordente.

Ci sono anche altri esempi che mi hanno convinto di quanto per me sia valida la teoria della "trama sopra ogni cosa". Prendiamo Max Payne, un prodotto che tutti probabilmente ricordano come estremamente piacevole e divertente, pur se caratterizzato da quella che, al tempo, era considerata un'eccessiva brevità. Del titolo Remedy ho apprezzato tutto, tranne il gioco. State sereni e non ordinatemi su internet una maglietta con le maniche bianche lunghe lunghe che fanno il giro, non sono diventato pazzo. Non ancora, perloméno. Semplicemente, la storia che veniva raccontata ha avuto il pregio di rapirmi al punto di rendere un inutile orpello il "giocato". Non me ne fregava più niente di tuffarmi e, aiutato dal Bullet Time, trovare mille nuovi modi per far saltare delle teste: volevo solo sapere che cosa diavolo sarebbe successo a quel poliziotto perseguitato dalla sfortuna. E protagonista e storia mi hanno permesso di affermare con certezza che sì, nella mia personalissima classifica, il recente The Saboteur, vale più di GTA: San Andreas. Sean, il pilota irlandese che si aggira per le strade di una Parigi occupata dai tedeschi del Terzo Reich, è al centro di un racconto che, benché servito a spizzichi e bocconi, merita di essere ascoltato e vissuto in prima persona. Carl "CJ" Johnson e il ghetto, invece, hanno fallito dove Niko Bellic è riuscito.

A questo punto, la domanda rischia di nascere spontanea: esistono titoli in grado di miscelare una buona narrazione, qualcosa di interessante da dire e del giocato che diventi un mezzo per raccontare una storia, invece che una pausa tra una cutscene e l'altra? Lasciando stare il panorama delle esclusive console (Uncharted 2 - Il Covo dei Ladri è un'esperienza che devono vivere anche i puristi del PC), ci sono almeno quattro titoli recenti o di prossima pubblicazione che centrano il bersaglio: Dragon Age: Origins, Mass Effect 2, Bioshock 2 e Assassin's Creed 2. Tutti questi giochi hanno in comune un protagonista carismatico, una storia che vale la pena ascoltare e un modo di raccontarla che assorbe chiunque abbia la fortuna di sbatterci contro. E pazienza se ci sarà del clipping, se un'animazione non sarà perfetta, se sopravvivrà qualche baco: quello che interessa è il succo, non il contenitore.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it



SOMMARIO

GENNAIO 256

GAMES machine

PAGINA 60
SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

PAGINA 70
IMPERIVM ONLINE

PAGINA 54
DARK VOID

PAGINA 57
EUFLORIA

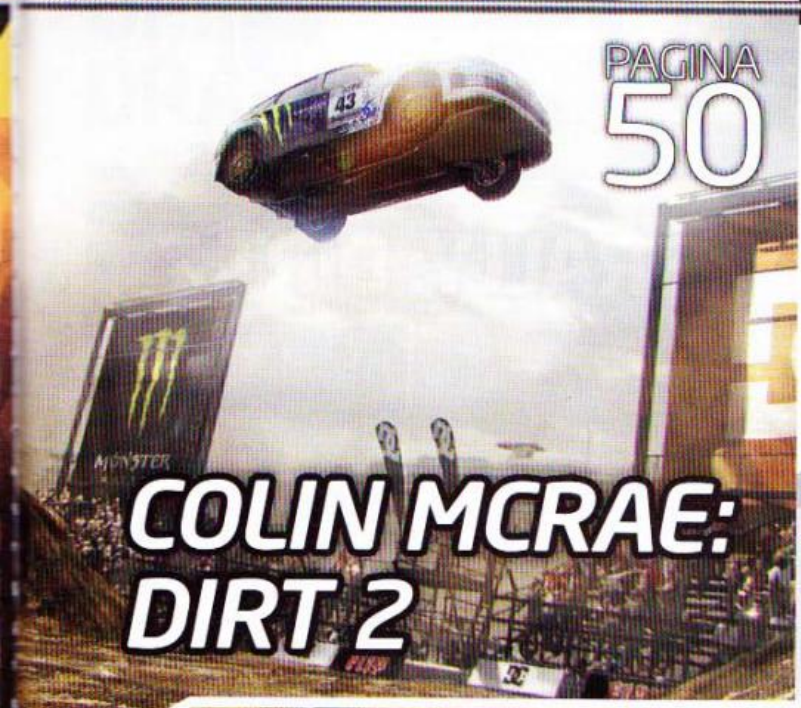
PAGINA 76
MEMENTO MORI

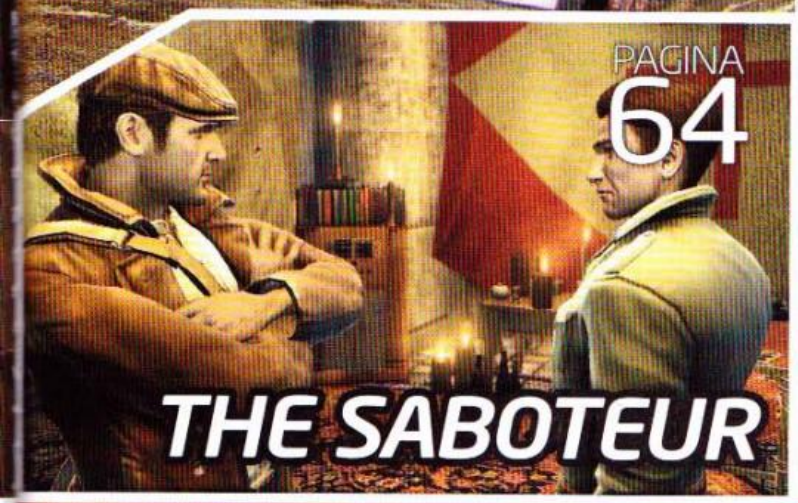
PAGINA 82
SAW

PAGINA 46
MASS EFFECT 2

KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS
PAGINA 62

CONTENUTI DI QUESTO MESE





Rubriche

129 Adso!
130 Backstage
118 Bovabyte
114 Consolemania Corner
3 Editoriale
117 Euforia Paradossa
90 Fragzone
12 Games Village
102 Hardware
32 ToSo's Intro
30 Last Minute
127 Raffosentiqua
116 Replay
6 Silver Zone
4 Sommario
101 Talent Zone
110 TecnoTGM
88 TGM After
121 TGM Businness
120 TGM Calendar
124 TGM Mail
100 Try & Buy
14 Voci di corridoio

Dossier

16 Digital Blood
22 Giocare Gratis

Preview

34 Dead Space 2
41 I'm Not Alone
38 Mortal Online

Review

84 Arthur
50 Colin McRae: DiRT 2
86 CSI - Intento Mortale
54 Dark Void
57 Eufloria
70 Imperivm Online
62 King's Bounty - AP
87 Le avventure di Susan Andersonn
73 LEGO Indiana Jones 2
46 Mass Effect 2
76 Memento Mori
85 Poker Simulator No Limits Texas Hold'em
78 Sacraboar
82 Saw
60 Serious Sam HD: The First Encounter
67 Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore
74 Sparta 2
58 Tales of Monkey Island Rise of the Pirate God
68 The Abbey
80 The Lost Crown
64 The Saboteur

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

COVERMOUNTING
Luca Fassina lucafassina@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 6,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

SILVERZONE

DVD DEMO

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

Anno nuovo demo nuovi, così si dice, no? E le versioni dimostrative che abbiamo preparato per voi sono davvero notevoli! Completano la fantastica offerta una succulenta raccolta di mod per i migliori titoli del momento e una carrellata di imperdibili video!

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

COLIN MCRAE RALLY: DIRT 2

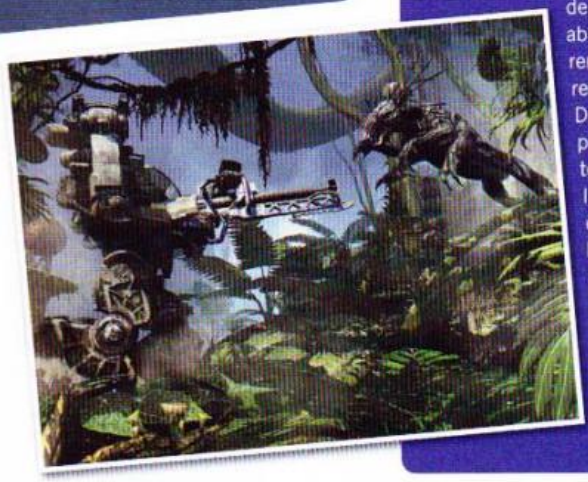
Genere: Racing Game **Sito:** www.dirt2game.com

Il campione Colin McRae ci ha lasciato ormai da qualche anno, ma i giochi di rally che portano il suo nome continuano a uscire, ottenendo riscontri di critica e pubblico sempre più positivi. DiRT 2, seguito di DiRT, prosegue nella tradizione e ci permette di dire che Codemasters, nel genere, le imbrocca davvero tutte.
In DiRT 2 vestirete i panni di un pilota di rally alle prime armi, molto ambizioso e talentuoso (anche se questo dipende da voi), e dovrete portare il vostro veicolo alla vittoria attraverso i cinque continenti in molteplici discipline, utilizzando vetture, fedeli riproduzioni di controparti reali, via via sempre più performanti.
I punti di forti di DiRT 2 sono molteplici (e potrete scoprirli tutti leggendo la favolosa recensione del bellissimo recensore su questo numero)(strano, non mi sembra di averlo recensito. ndTMB)(no, l'ha fatto quell'altro, quello brutto come il peccato. Come è che si chiama? Ratto? ndToSo), ma non si può fare a meno di citare la grafica ultrapompata, il modello di guida estremamente sincero e una modalità multiplayer da sballo.
Nel demo potrete accedere a due gare, una in California e una in Marocco. Trattandosi di due competizioni diverse tra loro, avrete modo di sedervi al volante di due bolidi preparati per l'occasione.

JAMES CAMERON'S AVATAR - IL GIOCO

Genere: Sparatutto in terza persona **Sito:** avatargame.us.ubi.com

Tie-in dell'omonimo film di James Cameron, Avatar è uno sparatutto in terza persona con marcate componenti RPG. Ambientato sul pianeta Pandora in un lontano futuro, Avatar racconta la guerra tra gli indigeni chiamati Na'vi e gli umani della corporazione RDA; nel gioco potrete calarvi nei panni di una delle due fazioni, disponendo, a seconda dalla razza scelta, di un differente arsenale e svariati veicoli (che nel caso dei Na'vi saranno sostituiti da creature bizzarre). Nel corso del gioco potrete progredire di livello, acquisire nuove abilità e nuove armi, mentre ogni uccisione vi procurerà dei punti esperienza che si accumuleranno fino a rendervi via via più potenti.
Da non sottovalutare, infine, la componente multiplayer: Avatar è piuttosto breve da portare a termine nella modalità single player, quindi la possibilità di entrare nel colorato mondo dell'online rappresenta un bel plus.
Il demo che vi proponiamo vi darà modo di toccare con mano l'ottimo lavoro relativo al comparto tecnico, ma soprattutto vi permetterà di giocare un intenso livello, dove sparatorie, spostamenti a bordo di veicoli e incontri ravvicinati con le creature di Pandora (alcune delle quali davvero enormi) non mancheranno!



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Genere: Sparatutto tattico **Sito:** www.flashpointgame.com

Operation Flashpoint: Dragon Rising si mette in diretta competizione con ArmA II, FPS tattico realizzato da Bohemia Interactive (lo stesso team che ha reso celebre Operation Flashpoint, brand nelle mani di Codemasters). In Dragon Rising si fa sul serio ragazzi, e questo bisogna dirlo subito: ci sono moltissimi tasti da imparare, quando si resta feriti bisogna curarsi con un medikit (cosa che coi moderni FPS ormai non si fa più), ma soprattutto, basta un colpo ben assestato da parte del nemico per lasciarci a terra a guardare il cielo. In OFDR le azioni solitarie sono sempre sconsigliabili, quindi è necessario dare ordini al proprio team e studiare bene il territorio per evitare di trovarsi in minoranza numerica o essere colti di sorpresa... insomma si gioca alla guerra, ma seriamente.
Questo FPS tattico fa del realismo il suo punto di forza, con una grafica di ultima generazione a fare da cornice a oltre 220 Kilometri quadrati di territorio liberamente esplorabile. Circa 50 veicoli, armi perfette riproduzioni di modelli reali e una modalità co-op fino a quattro giocatori rendono l'ultimo nato di casa Codemasters uno dei migliori esponenti del genere.

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Genere: Strategico a turni **Sito:** www.kings-bounty.com

Uno dei giochi preferiti da quello sciagurato di Ivan "Kikko" Conte si presenta finalmente con la sua prima espansione... ed è stand alone! Per chi non lo sapesse, stand alone vuol dire che per funzionare non ha bisogno del gioco "base".
King's Bounty un annetto fa ha riscosso unanimi consensi nonostante l'impostazione di gioco atipica (i combattimenti sono a turni e ci si muove all'interno di caselle esagonali), e questo grazie a una storia affascinante, a un comparto tecnico molto bello e a una struttura ultra classica ma molto solida. Questo nuovo capitolo, chiamato Armored Princess, non fa eccezione, e offre una storia ancora più intrigante e alcune aggiunte davvero interessanti come l'introduzione di un pet a forma di drago, nuove quest, nuovi personaggi e via di questo passo.

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

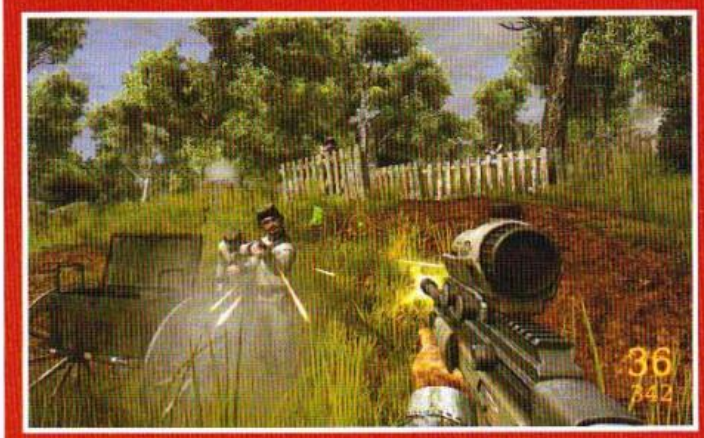
Dark Void
Divinity II: Ego Draconis
EVE Online: Dominion
Kingdom Under Fire II
Mass Effect 2
SBKX
Star Trek Online
Vancouver 2010

DARKEST OF DAYS

Genere: Sparatutto in prima persona **Sito:** www.darkestofdays.com

Cosa sarebbe successo se un soldato, durante la Guerra di Secessione Americana, invece di un moschetto avesse potuto contare su un fucile d'assalto moderno? Probabilmente un solo uomo avrebbe cambiato il corso di molte battaglie importanti e forse della guerra stessa. In Darkest of Days vi troverete esattamente nei panni di un soldato semplice che, portato nel futuro, verrà successivamente rispedito nel passato per far luce sulla scomparsa del fondatore dell'agenzia che permette i viaggi nel tempo. Attraverso varie epoche (dalla Guerra di Secessione alla Prima Guerra Mondiale, passando per la distruzione di Pompei nel '79 d.C. fino ad arrivare alla Seconda Guerra Mondiale) entrerete in possesso di armi avveniristiche (alcune delle quali non ancora sviluppate nel nostro tempo) e dovrete sparacchiare allegramente verso i nemici. Interessante e piuttosto fedele la ricostruzione storica delle varie epoche, così come delle armi.

Per quanto concerne il demo, si tratta di una versione dimostrativa piuttosto lunga: potrete assistere alle prime fasi di gioco, impratichirvi nel tutorial e partecipare al primo stage, durante la Guerra di Secessione Americana.



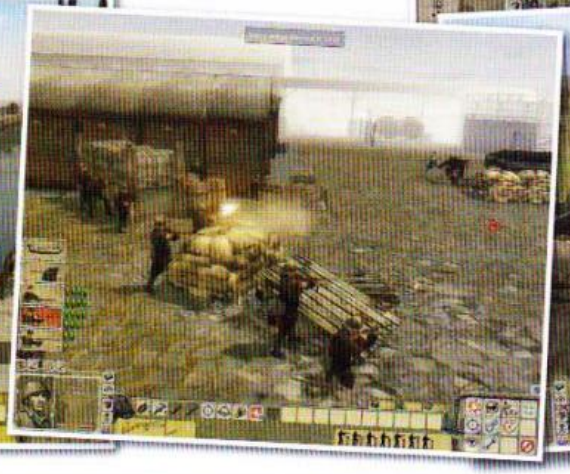
MEN OF WAR: RED TIDE

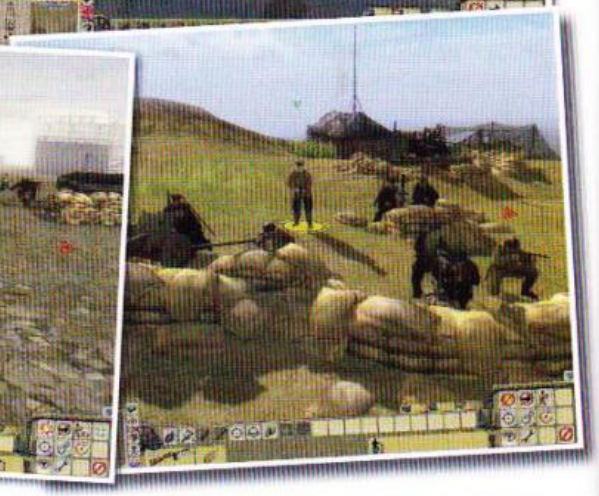
Genere: Strategico in Tempo Reale **Sito:** www.1cpublishing.eu/game/men-of-war-

Red Tide è un'espansione stand alone di Men Of War, RTS uscito un annetto fa con buoni risultati di critica. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale (tanto per introdurre un periodo storico raramente trattato negli RTS), Red Tide vi calerà nei panni di alcuni componenti dell'esercito russo, un team scelto di combattenti pronti a tutto e perfettamente addestrati. Interessante è la struttura di gioco, che mescola abilmente pura strategia in tempo reale con elementi action in terza persona.

Un sacco di armi da usare, supporto aereo, una ventina di missioni e tante allegre tattiche fanno di Red Tide una discreta espansione che, una volta tanto, non ci costringere a prendere le parti degli americani.

Nel demo avrete il compito di impossessarvi di un faro e ve la dovrete vedere coi tedeschi. Inutile dire che io non ce l'ho fatta per evidenti carenze psicoattitudinali, ma gli appassionati del genere potranno trarre le conclusioni che più ritengono opportune.





LUDICROUS

Genere: Sparatutto **Sito:** ludicrous.eu

Ludicrous è uno shooter piuttosto particolare. Ambientato in un lontano futuro, il vostro scopo sarà quello di far fuori tutta la gente che vi capiterà a tiro; la struttura di gioco è alquanto atipica, infatti potrete muovervi solo nelle quattro direzioni cardinali, quindi non in profondità, avrete a disposizione degli stivaletti in grado di farvi svolazzare allegramente e delle armi variegate. Ludicrous trova la sua massima espressione nel gioco online, ma nel demo potrete dilettarvi anche contro dei bot, che vi daranno sicuramente l'idea del caos che scaturirà dalle sparatorie che si disputano sulla madre delle reti. Può capitare che con le ATi il gioco sfarfalli (o almeno con la mia 5850 è successo): in questo caso andate su Settings e abilitate la modalità in finestra.

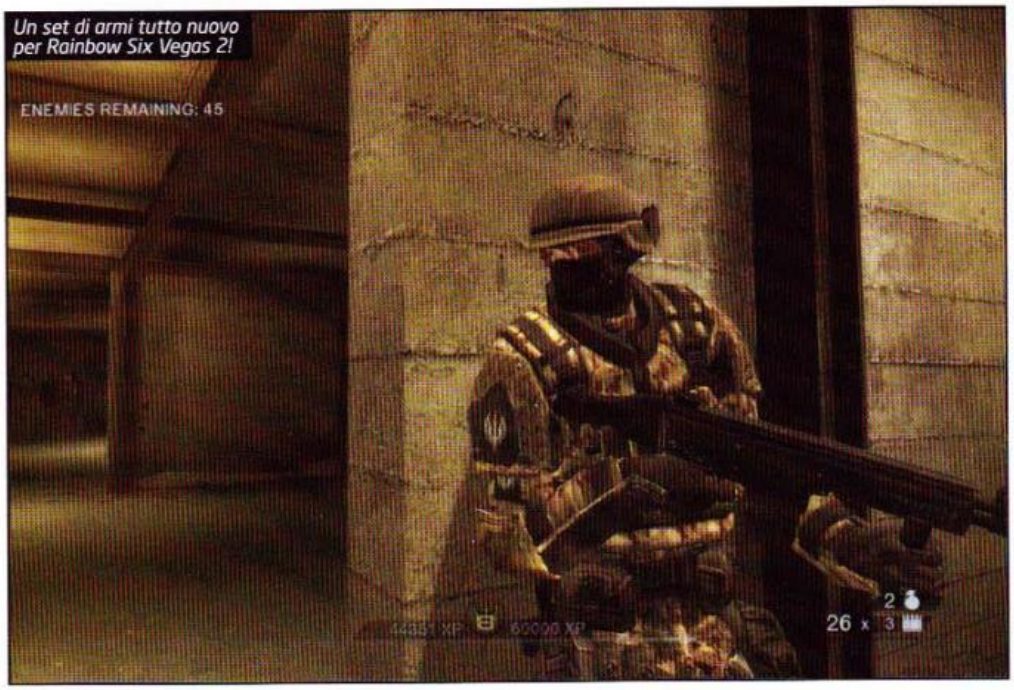
NATALIE BROOKS - MYSTERY AT HILLCREST HIGH

Genere: Avventura Grafica **Sito:** www.alawar.com/game/natalie-brooks-mystery-at-hillcrest-high/

Mystery at Hillcrest High è un'avventura punta e clicca perfetta per chi non è particolarmente avvezzo al genere, graficamente caratterizzata da ambienti disegnati mano e ricchissimi di dettagli. La storia è intrigante e la possibilità di poter ricorrere a un aiuto o a un suggerimento, fa sì che sia possibile uscire piuttosto agilmente dalle situazioni più impegnative; per quanto riguarda i puzzle, generalmente dovrete scovare pezzi "nascosti" per il livello e combinarli assieme in modo da venire a capo della matassa. Le avventure dedicate a questa "eroina" cominciano a farsi numerose e quest'ultimo episodio della serie non delude le aspettative: se siete degli amanti delle avventure, ma quelle "classiche" vi hanno sempre creato qualche problema, questo è il gioco che fa per voi... da non sottovalutare il fatto che il demo di Natalie Brooks: Mystery at Hillcrest High è a tempo: per 60 minuti potrete andare avanti quanto vorrete.

FRAGZONE DVD

Gennaio 2010: il mese dei pochi ma buoni vi attende!



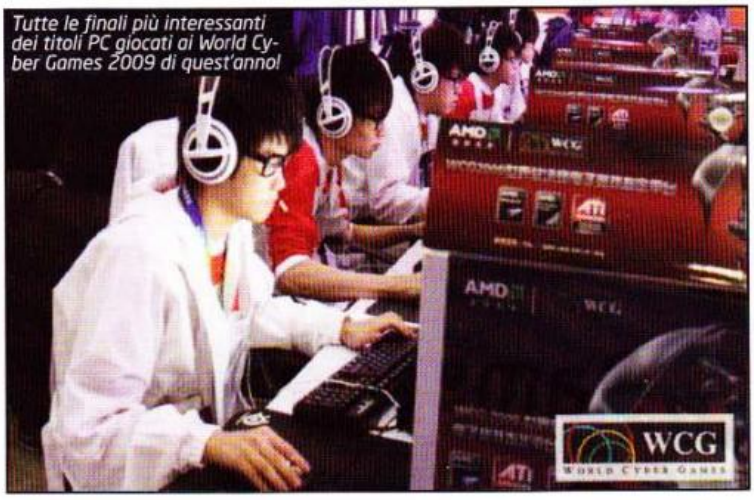
Un set di armi tutto nuovo per Rainbow Six Vegas 2!

Contenuti FRAGZONE DVD

- Cross of Iron Mod per Company Of Heroes
- Targa Florio Track per Grand Prix Legends
- Cypher Mission per ArmA II
- Dino D-Day Mod per Half-Life 2
- Rebalanced Mod per Rainbow Six Vegas 2
- Blood Moon Mod per Neverwinter Nights 2
- Split Screen Left 4 Dead 2 Mod per Left 4 Dead 2
- Go Buy Skill WCG 2009

Questa FragZone DVD è stata realizzata all'insegna dei "pochi ma buoni", ed è incentrata esclusivamente sui migliori mod usciti a cavallo tra novembre e dicembre. Come potete vedere dalla lista nell'apposito box, ce n'è veramente per tutti i gusti. Iniziamo subito con le pubblicazioni più recenti e andiamo a puntare al Mod del mese, ovvero la Cypher Mission per ArmA II. Come detto nella recensione che trovate in area FragZone, si tratta di un mod realizzato con l'editor integrato che permette a un giocatore in singolo o dieci in modalità cooperativa di affrontare una missione di recupero tra le campagne di Chernarus. Un mod di altissima qualità che vi consigliamo di provare al volo se avete una copia di ArmA II installata sul vostro PC. Anche se non è una modification in senso tecnico, molto interessante è anche la modalità Split Screen di Left 4 Dead 2 che permette a due utenti PC di giocare a schermo condiviso esattamente come accade per la versione console. All'interno del file presente sul DVD trovate le istruzioni che servono per attivarla sul vostro personal computer. Dai titoli recenti ci spostiamo alle vecchie glorie che hanno ancora qualcosa da dire... e più indietro di Grand Prix Legends onestamente non si può proprio andare. Solo che il mod in questione riguarda lo strepitoso tracciato della Targa Florio che ora si presenta al vostro cospetto in tutti i suoi settanta chilometri di magnificenza, realizzati da un team tutto italiano. Torniamo a tempi decisamente più recenti con due sparatutto di qualità: il Dino D-Day per Half-Life 2 (la combinazione dinosauri e nazisti funziona sempre) e il rebalanced mod per Rainbow Six Vegas 2 per chi ha voglia di qualche sparatoria supplementare con armi più orientate al realismo. In chiusura, degno di nota è lo splendido Cross of Iron mod per l'originale Company of Heroes (il mese prossimo ne arriverà un altro anche per Tales of Valor) e un sempreverde degli RPG d'annata: Neverwinter Nights, che torna con un modulo intitolato Blood Moon di ottima qualità. Buon divertimento!

Non avete un secondo PC con cui "lannare" in casa con Left 4 Dead 2? Niente paura, si gioca in Split Screen!



Tutte le finali più interessanti dei titoli PC giocati ai World Cyber Games 2009 di quest'anno!

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

L'anno che si apre si preannuncia non facile, come avrete sicuramente letto dall'editoriale del numero scorso. Ma noi siamo ancora qui! E ci resteremo! Evviva l'Italia! Ehm... Ok, mi sono fatto un po' prendere la mano, scusate...

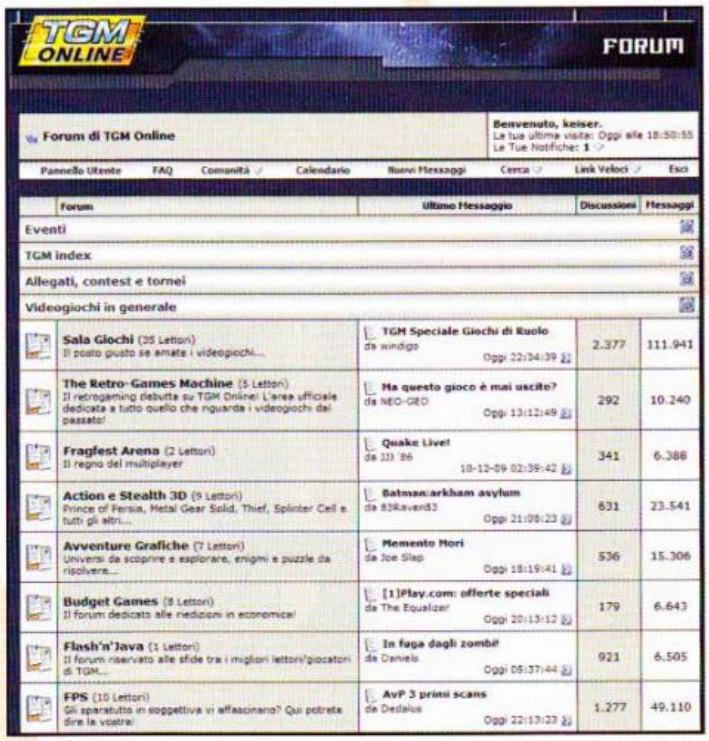
Vi siete rimpinzati a dovere? Avete tagliato pandoro e panettone, scartato i regali, festeggiato con parenti, genitori, fidanzate/i, amiche/i? Fatto i botti di Capodanno? Stappato lo spumante, tirato tardi e dormito fino a mezzogiorno? Sì? Bene, perché qui siamo ancora lontani dalle feste, e ci conforta solo il pensiero che quando leggerete queste pagine avremo pasteggiato a dovere anche noi, magari giocando con qualche sfiziosità videoludica trovata sotto l'albero!

A proposito (anzi, per niente a proposito, ma non importa), leggevo sul forum di TGM Online qualcuno che si lamentava di come parlassimo di quell'"altro" su queste pagine, trascurando il "nostro". Uè! Non scherziamo, eh! Ne ho parlato in un paio di occasioni nei mesi passati per introdurre le Interviste di GamesVillage, che essendo lì pubblicate, vengono gestite anche su quel forum – mi sembra la cosa più normale e pacifica dell'universo, o perlomeno della piccola porzione che attualmente occupiamo.

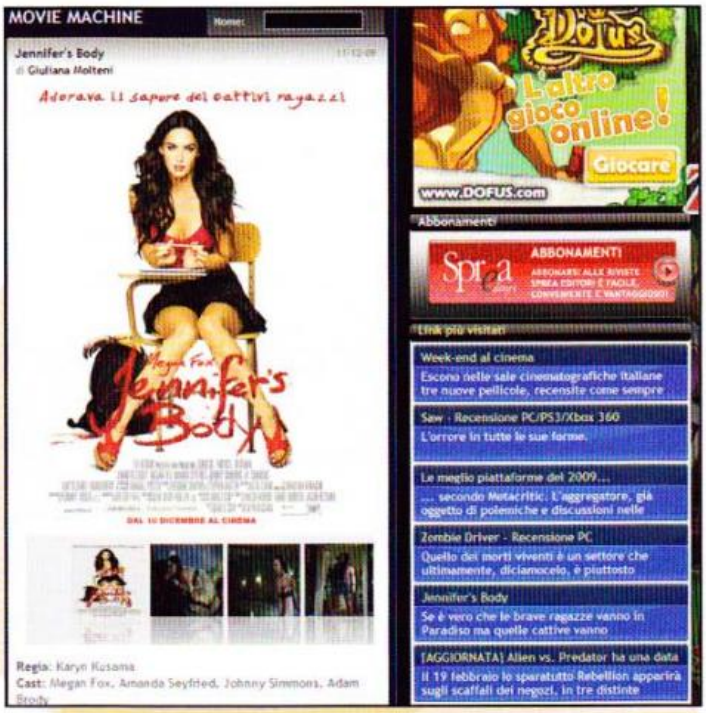
Per il resto il mio cuore rimane legato sempre e solo al "nostro", unico forum, quello di TGM Online! È vero che il sito negli ultimi mesi sta attraversando un periodo poco felice, e anche il forum di quando in quando (ehm) subisce alcuni contraccolpi e scosse di assestamento che ne rendono meno piacevole la fruizione, questo non posso certo negarlo. Molti degli annosi problemi delle settimane passate sembrerebbero tuttavia sistemati (e come potete immaginare le mani corrono immediatamente a cercare conforto lontano dalla tastiera, e invito voi a fare altrettanto) grazie a una serie di interventi non banali di riparazione del database e di migrazione dei server che – legge di Murphy alla mano – non sono andate lisce come ci si sarebbe aspettati. In fin dei conti è anche colpa vostra, sapete? Inutile che la gente si lamenti che il forum di TGM Online è l'unico che va in crash, l'unico lento, l'unico qui, l'unico là... Non è mica facile essere unici, lo sapete?

Quanti forum possono vantare un'utenza di pari livello, composta da frequentatori storici, troll ormai mitologici, creatori di fake instancabili, impallinati che non conoscono riposo, nonché appassionati e determinati lettori come i nostri? Quanti forum possono fregiarsi di avere una squadra di admin, Sparring Partner, moderatori e animatori tosta e bellissima come la nostra? Quanti forum possono bullarsi con gli amici di avere sezioni come Babele, Just 4 Spam, The XXX Machine (dove a "XXX" sostituite book, movie, sex, più o meno quel che vi pare)? Esatto! Esatto! Nessuno!

Il forum di TGM Online è come un vecchio maggiolone della Volkswagen color grigio topo, una macchina che fatica a camminare, che a volte non ne vuole sapere di partire, che a volte si ingolfa e quando si



▲*Quelle che vedete in questa schermata sono solo alcune delle centoventisei sezioni che compongono il forum di TGM Online. Un po' tantine dite? Beh, neanche voi siete pochi!*



▲*Eh, non ci sono più i film di Natale di una volta... Per fortuna li trovate recensiti nell'area Movie Machine di GamesVillage!*

▲*E tra una partita e l'altra, perché non rilassarsi con le proposte che settimanalmente si affastellano nell'area Flash'n'Java?*

GIOCO FEDELTÀ

DARK VOID

Ambientato all'interno di una dimensione parallela chiamata The Void, Dark Void vi fa vestire i panni del pilota Will. Avrete il compito di ostacolare i piani dei Watchers, una razza aliena intenzionata a dominare il mondo. Dark Void è uno sparatutto in terza persona i cui combattimenti si svolgono a terra e soprattutto in aria: grazie a dei jetpack, infatti, potrete ingaggiare adrenaliniche battaglie verticali con armi futuristiche.
Dark Void sfoggia una grafica di ultima generazione e una ottima giocabilità: il titolo adatto per chi ama gli sparatutto "senza confini"!
www.darkvoidgame.com
Halifax

LEFT 4 DEAD 2

Chi ha amato alla follia il primo capitolo, ma è rimasto con un po' di amaro in bocca per via della sensazione di "incompiuto", troverà in questo seguito un prodotto che risolve le (piccole) magagne della serie. Left 4 Dead 2 è però ben più di un semplice seguito: si tratta, infatti, di un titolo solidissimo, che mantiene lo spirito del primo capitolo ma che aggiunge spessore tattico e situazioni del tutto inedite. Lo scopo del gioco è sempre quello: far fuori orde di zombie con grande spargimento di arti e, possibilmente, con l'aiuto di 3 compagni umani.
www.l4d.com
Electronic Arts

START TREK ONLINE

Ecco l'MMO che gli amanti della fantascienza e in particolare di Star Trek stavano aspettando! Temporalmente collocato nel 2049 (quindi circa 20 anni dopo la distruzione dell'Impero Romulano), ci troveremo in pieno conflitto tra Federazione e Klingon e starà a noi decidere a quale delle due fazioni offrire i nostri servigi. Star Trek Online bilancia sapientemente azione (sia a bordo di navi stellari che a piedi sulla superficie dei pianeti) ed esplorazione: e starà a voi decidere quale impronta dare al vostro gioco, privilegiando una di queste due componenti. Star Trek Online sarà disponibile a breve e promette davvero di colmare un grande vuoto nel genere.
www.startrekonline.com
Namco Bandai

accende con il pistone sbagliato ci fa imprecare ogni duecento metri, ma con la quale abbiamo fatto tanta strada, il cui contachilometri ha fatto il giro tante di quelle volte che abbiamo perso il conto, sui cui sedili abbiamo combinato di tutto e di più, su cui abbiamo riso, abbiamo pianto, ci siamo divertiti e arrabbiati. E quando siamo in giro con l'autoradio (a manopoloni, of course) a palla, con il gomito fuori dal finestrino (a manovella, naturalmente), e passiamo accanto a un concessionario dalle cui vetrine ammicca una macchina nuova, fiammante, con la carrozzeria lucida e la promessa di basse emissioni e accelerazioni brucianti, tiriamo avanti con il mento all'insù e un sorriso sulle labbra, perché per quanto scassata, per quanto rumorosa, per quanto goffa e lenta, la nostra macchina non la cambieremmo con nessun'altra. Sono stato un po' troppo melenso? Giusto un goccio? Beh, forse sì, però il forum è il forum, che diamine, ci tenevo a ribadirlo, anche se qui dentro si parla quasi sempre di GamesVillage. Sul quale, per inciso, non sono mancate neppure questo mese le novità e le occasioni per tenersi informati sul mondo dei videogiochi a trecentosessanta gradi (e no, non sto facendo pubblicità occulta alla console di Microsoft) tra news, anteprime, recensioni, demo e filmati, speciali e articoli di ogni sorta, passatempo virtuali, ecc. ecc. Però lo spazio è finito: questa volta il forum ha "pwnato" GV.it!
Per questo mese è tutto, ci si becca online!

RAFFO SENTI QUA ONLAIN #8

Due mesi fa ci eravamo chiesti quanto avrebbe resistito il Raffo a pubblicare regolarmente la sua rubrica online. E infatti il mese dopo questo box non c'era. Bizzarri i casi della vita, non è vero? Per fortuna (nostra, non sua), il prode paladino della saggezza è tornato prontamente sui binari che gli sono propri e anche questa volta è riuscito a regalarci consigli preziosi da appuntarsi sul petto! Ecco i cinque gruppi che un utente di Facebook non può lasciarsi sfuggire:

- Anch'io sono stato ricattato da Fabrizio Corona
- Stai Cazzo
- Ciccio Benzina
- Alieni cerebrolesi
- Botte!!!

Come sempre, vi ricordo che per scrivere al buon Raffo dovete mandare una mail a raffosentiqua@sprea.it, specificando se vorreste che la vostra lettera finisca tra quelle cestinate della rubrica su carta o su web. Evviva!

▲*Gli appassionati del multiplayer troveranno come sempre pane per i loro denti nella Fragzone!*

▲*Se anche voi ritenete che prima di comprare sia sempre meglio provare, tenete d'occhio l'area Download di GamesVillage per gli ultimi demo!*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio Todeschini keiser@sprea.it

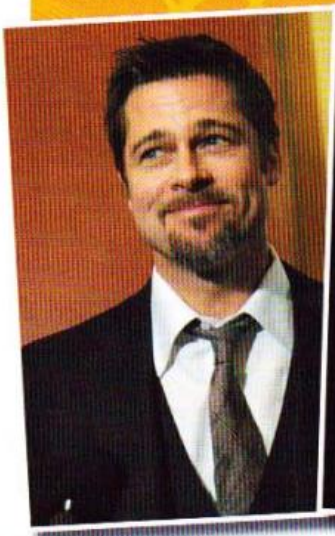
L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (DARK VOID, SILENT HILL 2, BLOODRAYNE 3, RESIDENT EVIL 4)

Lo shooter "ibrido" di Capcom non sarà un capolavoro ma cinematograficamente presenta spunti interessanti, tanto che la Plan B Entertainment, società di produzione del notissimo Brad Pitt, avrebbe già firmato con il publisher americano per accaparrarsi i diritti della trasposizione sul grande schermo di Dark Void, con il succitato Pitt nei panni dell'eroe Will. Ammesso e non concesso che il film si faccia, la sceneggiatura dovrebbe seguire grosso modo quella del gioco (speriamo meno pasticciata. NdTMB).

La produzione di Silent Hill 2 parte invece con premesse tutt'altro che rassicuranti: la sceneggiatura non sarà scritta da Roger Avary (Pulp Fiction, il primo SH), che sta scontando un anno di carcere per aver causato un incidente mortale in auto sotto effetto di alcolici, e non sarà nemmeno diretta da Christopher Gans, regista del primo film. Insomma la nebbia aleggia ben oltre la celebre cittadina...

Passiamo a Bloodrayne: per quanto possa apparire incredibile, Uwe Boll sarebbe intenzionato a girare una terza pellicola (inizio riprese a gennaio) intitolata Bloodrayne 3: Warhammer, in cui dovrebbe tornare nuovamente a vestire i panni della protagonista Kirstanna Loken.

Chiudiamo con Resident Evil 4: previsto inizialmente per la fine di agosto di quest'anno, il nuovo episodio della saga horror con Milla Jovovich è stato posticipato all'inizio del 2011.



MEDAL OF HONOR SI TRASFERISCE IN AFGHANISTAN

Come sapranno sicuramente coloro che seguono GamesVillage, da qualche tempo EA stava lanciando segnali di rinascita della serie di Medal of Honor, confermati lo scorso dicembre con l'annuncio di un nuovo capitolo, che – come il suo concorrente diretto Call of Duty – abbandona l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale per lanciarsi in quella dell'epoca moderna. La componente multiplayer, il vero campo di battaglia in cui si giocherà lo scontro con MW, sarà curata dalla svedese DICE. La campagna single player, invece, sarà a cura degli studi EA di Los Angeles. Protagonista sarà un Tier 1 Operator, unità di soldati relativamente sconosciuti e che rispondono direttamente alla National Command Authority. Il teatro degli scontri sarà nientemeno che l'Afghanistan: aspettiamoci qualche polemica al riguardo. Il gioco dovrebbe vedere la luce entro il prossimo inverno.

PARADOX VA ALLE CROCIATE

La software house Paradox Interactive, specializzata in titoli strategici, ha annunciato l'ultimo arrivato della sua line-up di RTS, intitolato Lionheart: Kings' Crusade, sviluppato da Neocore Games e previsto per la prossima estate. Come lascia intendere il titolo, il gioco si svolge durante la Terza Crociata, guidata da Riccardo Cuor di Leone, che ha infiammato il mondo conosciuto negli anni tra il 1189e il 1192, una delle guerre più feroci di tutti i tempi. I giocatori potranno vestire i panni di Riccardo I d'Inghilterra, che cerca di riconquistare una volta per tutte la Terra Santa, o in quelli di Saladino, impegnato a preparare le sue genti per l'invasione imminente.

Le campagne single player saranno due, una per ciascuna delle fazioni coinvolte nel conflitto, e vedranno centinaia di soldati impegnati contemporaneamente sui campi di battaglia; tra una missione e l'altra sarà possibile gestire strategicamente la propria armata e addestrare/sfruttare importanti personaggi storici che si occuperanno di ispirare e guidare le truppe.

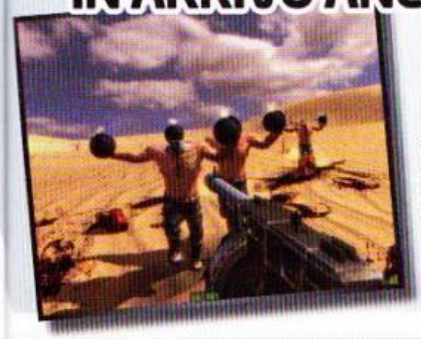
ARRIVA LA FAMIGLIA INLAWS

Prendete un po' di Jetsons e famiglia Mezzil, mischiateci qualche spruzzatina di Scooby Doo e Mister Magoo sommati all'irriverenza di Griffin e Simpson, e il risultato sarà The InLaws, una nuova serie di avventure comiche a episodi sviluppate da GolemLabs. In questo titolo faremo la conoscenza di due famiglie, nello specifico composte da due sorelle e relativi mariti, che si "divertono" a combattere una piccola e continua guerra a suon di ripicche e scherzi.

Il primo episodio si intitola Nolan's Birthday, sarà distribuito solamente in via digitale entro le prossime settimane e racconta la storia di un "incidente" avvenuto nel 1985, in cui Vinny – uno dei due mariti di cui sopra – organizza un barbecue per il compleanno del figlio Nolan, e dovrà subire gli scherzi di Ed, l'altro marito, deciso come sempre a rovinargli la festa.

Nel corso degli episodi, ambientati tra il 1960 e il 2010, il giocatore vestirà di volta in volta i panni di diversi personaggi per cimentarsi in diavolerie di ogni sorta per dimostrare una volta per tutte qual è la migliore (o la peggiore, a seconda di come volete vederla) famiglia. Il gameplay consisterà nel recupero di oggetti da usare a proprio vantaggio, sfruttare le caratteristiche dei diversi personaggi e affrontare i minigame sparsi qua e là per creare ancor più caos e confusione. Per conoscere meglio i membri della famiglia InLaws potete spulciare le loro "biografie" all'indirizzo golemlabs.com/TheInLaws.

IN ARRIVO ANCHE SERIOUS SAM HD: THE SECOND ENCOUNTER



Come ahimè ampiamente previsto, l'operazione di "rivitalizzazione" del marchio Serious Sam appare sempre più come un bieco tentativo di mungere la mucca degli appassionati. Il primo Serious Sam HD, remake dello spassoso FPS creato del 2001, soffriva dei medesimi difetti del predecessore (in particolare la monotonia dell'ambientazione egizia), che gli otto anni trascorsi della sua prima uscita hanno solamente accentuato, senza offrire nessuna novità di rilievo e presentandosi al pubblico con un prezzo piuttosto altino (una ventina di euro).
A conferma dei nostri sospetti, a poche settimane dalla sua uscita, arriva la notizia che Croteam e Devolver Digital faranno uscire all'inizio del 2010 Serious Sam HD: The Second Encounter, remake del gioco del 2002, e che a meno di sconvolgenti novità e decisioni dell'ultim'ora costerà grosso modo come il primo SSHD. Quanto siete disposti a farvi spennare per rigiocare una versione esteticamente più gradevole di un gioco di otto anni fa? Il nocciolo della questione è tutto qui...

ANNUNCIATO ALTER EGO

Lo sviluppatore Future Games (Black Mirror e Ni.Bi.Ru) è attualmente impegnato nello sviluppo di Alter Ego, una nuova avventura grafica per PC e Wii pubblicata da bitComposer Games e prevista per l'inizio del 2010.
La storia è ambientata nella città di Plymouth (sud dell'Inghilterra) alla fine del diciannovesimo secolo; il piccolo e tranquillo villaggio è scosso da una serie di orrendi ed efferati delitti che si verificano dopo la morte di un misterioso aristocratico, protagonista in vita di una serie di sinistre leggende sulla sua persona. Il giocatore avrà modo di approfondire le vicende e scoprire cosa si nasconde dietro questa catena di delitti giocando alternativamente nei panni di due eroi decisamente agli antipodi, il ladro Timothy Moor e il detective Bristol.
Oltre ai due personaggi giocanti avremo modo di incontrare una trentina di NPC, visitare ottanta location, raccogliere e inventariare qualcosa come centocinquanta oggetti e sciropparci oltre duecento pagine di dialoghi.

UBISOFT ANNUNCIA UN PACCO PER ANNO 1404

Si espande e si arricchisce l'universo della serie strategico-simulativa di Ubisoft grazie al pacco Anno 1404 Venice, previsto per il prossimo mese di febbraio, e che unirà le meccaniche di gioco della serie alla ricchezza della cultura della città dei Dogi. A questo si aggiunge una lungamente attesa modalità multiplayer, sia in coop che in versus, per un massimo di otto giocatori.
In soldoni, ecco quel che ci attende nell'espansione: l'ambientazione di Venezia, con due nuove navi; presenza di "governi ombra", opzione per infiltrarsi tra i nemici e sabotare il loro processo di espansione; possibilità di controllare città nemiche influenzando il consiglio municipale; oltre sessanta nuovi oggetti e trecento quest nuove di pacca, tra cui gare commerciali e abbordaggio di navi; l'isola di Vulcano da scoprire e sfruttare; scenari aggiuntivi arricchiti da nuove sfide, achievement e medaglie assortite. Sito ufficiale: anno.ubi.com.

FINALMENTE DEBUTTA GAMES OUTLET!

Debutta Games OutLet (www.gamesoutlet.it) il nuovo sito in cui sfogare la vostra voglia di shopping videoludico con i migliori giochi per console e PC. The Games Machine ha stretto un accordo che premia i propri lettori con il 10% di sconto sugli acquisti. Per usufruire della promozione, collegatevi al sito usando il link riportato qui sotto e scoprirete il Codice Sconto personalizzato. Una volta riempito il vostro carrello, con le novità più attese del momento o con i classici senza tempo, inserite il Codice e vi avvarrete di un prezzo vantaggioso!
Link: ***www.gamesoutlet.it/TGM***
Codice sconto: ***gXv7kPO4Jw4***

ANNUNCIATO TANK ACE

Quando l'approccio arcade ai combattimenti si sposa con le statistiche storiche e la fedeltà simulativa, il risultato è Tank Ace di Gamescampus.com, shooter in terza persona esclusivamente online con campi da battaglia e mezzi dell'epoca ricostruiti fedelmente, ma con un approccio orientato all'azione. Il gioco sarà gratuito e debutterà formalmente all'inizio del prossimo anno, ma nelle settimane che ci aspettano dovrebbe anche aprire una fase beta in cui cominciare a valutare il lavoro degli sviluppatori.
Tre le fazioni tra cui scegliere: Russia, Germania e Stati Uniti, ciascuna con unità, insegne, oggetti e statistiche prese di peso dai libri di storia. Il controllo del proprio tank sarà gestito nella maniera più semplice possibile con frecce direzionali per il movimento e mouse per sparare con la torretta, mentre le tattiche di combattimento saranno più complesse e richiederanno di formare clan di tank alleati, sfruttare la conformazione del terreno degli scontri, usare il supporto aereo o l'artiglieria alla bisogna, e imparare a conoscere i punti deboli dei carri armati nemici.

A cura di: Mario Baccigalupi, Secondvariety@sprea.it

DIGITAL BLOOD

Dai "gibs" di Quake alle moderne incarnazioni della violenza nei videogiochi, la strada è stata lunga e tortuosa: seguiteci nel nostro viaggio, magari dopo aver posato la motosega...

Questo articolo mi è venuto dalle viscere, più del solito. L'idea di affrontare il tema della rappresentazione della violenza, con un piglio da distaccato "chirurgo", è scaturita dopo aver giocato una particolare sequenza, contenuta in Call of Duty: MW2 e ormai assunta agli onori delle cronache. Per questo, voglio subito avvisare della presenza di moderati spoiler nel quinto paragrafo, così che i lettori che non hanno ancora giocato il titolo possano fermarsi, se lo ritengono, prima della parte conclusiva di questo articolo. Sono stato parecchio combattuto sulla questione: da un lato il giocatore che è in me, predominante in altri casi, avrebbe voluto evitare qualsiasi rivelazione sui contenuti, dall'altro la mia professione mi legittima nel tentativo di approfondire la materia, ricercando le ragioni che hanno portato Infinity Ward in un territorio così insidioso. Alla fine, ho deciso di seguire quest'ultimo spunto, sostanzialmente perché chi ha giocato il titolo potrebbe gradire qualche riflessione in più, mentre chi non l'ha ancora fatto si troverà di fronte a una descrizione più dettagliata di quello che l'aspetta (non troppo, comunque, abbiamo tenuto fuori l'ambientazione e il contesto), al di là della definizione di "scena dai contenuti forti" fornita all'inizio del gioco, insieme all'opzione per saltare la missione nello storymode. Prima, però, abbiamo un bel po' di strada da fare, visto che simili risultati, anche in riferimento ad altri prodotti, sono la somma di vent'anni di storia videoludica, lungo un cammino poco lineare e influenzato da una miriade di fattori. Raramente, la questione del "blood'n'gore" nei videogiochi è stata affrontata con sguardo distaccato e razionale, e la cosa riguarda entrambe le barricate della stampa, generalista e non: anche a una prima analisi, però, appare chiaro che i vari Postal e Manhunt, insieme alle opere amatoriali incentrate su temi controversi, non rappresentano certo il mercato globale, ma anzi ne costituiscono una misera frazione. In qualche modo, dunque, sembra che l'industria si sia "auto-limitata" nel seguire il desiderio, pur molto presente, di "emozioni forti" da parte degli utenti, anche al di là delle pressioni degli organismi di controllo. Certo, a definire questo quadro intervengono ragioni di pura "opportunità", anche perché ormai è tutta la famiglia a fruire dell'intrat-

IL MONDO VIOLENTO DI BEN X...

... non è certo quello dei videogiochi, bensì le terribili sopraffazioni che subisce nella vita reale. Con grande soddisfazione degli appassionati di MMOG e di cinema "d'essay", è arrivato anche in Italia il film diretto nel dal belga Nic Balthazar nel 2007: la storia è quella di un adolescente affetto da autismo, che vive la sua esistenza fra un gioco di ruolo online e le angherie del bullismo scolastico, covando un riscatto al contempo fermo e "alternativo". Per una volta, un'opera cinematografica di valore illustra la tematica dei videogiochi in modo moderno e "partecipato", senza incedere nella solita crociata contro gli influssi negativi dell'intrattenimento elettronico, ritenuto violento e massimizzante. Alleluia!

É CHIARO CHE I VARI POSTAL E MANHUNT, INSIEME ALLE OPERE AMATORIALI INCENTRATE SU TEMI CONTROVERSI, NON RAPPRESENTANO CERTO IL MERCATO GLOBALE

SESSO NEGATO

Qualche giorno prima della stesura dell'articolo che state leggendo, chiacchierando con un amico sul tema di questo dossier, mi è stata proposta una citazione davvero arguta, avulsa dal tema centrale ma valida per una riflessione generale sulla maturità dei contenuti (grazie Cristian!). Nell'omonimo film ispirato alla sua vita, il magnate del soft-porno Larry Flint mostrava a una folla di benpensanti scandalizzati le immagini del Vietnam, il sangue e l'orrore della guerra, sottolineando quanto fosse più facile accedere a visioni del genere rispetto alla foto di una ragazza bella e svestita. Oggi, nei videogame, ci troviamo più o meno nelle stesse condizioni: il free roaming The Saboteur, ad esempio, è l'involontario "testimonial" di una situazione grottesca, per cui la moderata nudità di avvenenti signorine va inserita con un DCL, almeno nelle versioni console, mentre il sangue può scorrere a fiumi già al momento della pubblicazione.

Macchie indistinte di sangue, con qualche accenno di costole all'altezza giusta. Era il 1993.

La grafica di Manhunt 2 è tutto fuorché definita. Probabilmente è meglio così.

NEGLI ANNI '80 I MINIMALI PIXEL ROSSI, COME QUELLI DI TANTI COIN-OP, SONO STATI RAPIDAMENTE SOSTITUITI DA RAPPRESENTAZIONI VISIVE DECISAMENTE PIÙ COMPLESSE.

Postal 3, in tutto il suo "splendore". Qualcuno dice che è un'opera sagace, ma per esserlo manca di finezza, al di là del ricorso al grottesco.

tenimento elettronico (e non più un "nerd" chiuso nella sua stanza), ma l'argomento è foriero di considerazioni ben più complesse, che hanno a che fare con la rappresentazione del corpo e il rispetto dovuto all'essere umano, per questioni culturali ma non solo.

PIXEL ROSSO VERMIGLIO

Un'analisi "storica" sulla materia di questo dossier, che siate giornalisti o semplici appassionati, non può che iniziare con un sondaggio nel turbolento oceano del web, magari inserendo nei criteri di ricerca la parola "gibs" (contrazione di "giblet", traducibile con "frattaglie"). Chi si è occupato dell'interessante pagina di Wikipedia, indica il gioco Smash TV come uno dei primi a inserire segni grafici per lo "smembramento" dei modelli bidimensionali, nel contesto di uno sport futuribile in stile "The Running Man"; aggiungiamo che due anni dopo, nel 1992, ha visto la luce il violentissimo Mortal Kombat di Acclaim Entertainment, che insieme ai suoi "fratelli" beat 'em up costrinse l'industria a regolare i contenuti di simile tenore (fino alla nascita, in particolare nel Nord America, dell'Entertainment Software Rating Board, nel 1994). In tutti i casi, si tratta di passaggi fondamentali anche dal punto di vista strettamente tecnico, perché in quegli anni i minimali pixel rossi, come quelli di tanti coin-op anni '80, sono stati rapidamente sostituiti da rappresentazioni visive decisamente più complesse, attraverso un sistema in parte simile a quelli in uso ancora oggi, nell'epoca del 3D. Proprio in questo numero, ad esempio, trovate la recensione della versione HD di Serious Sam, le cui animazioni di "gibbing" seguono concettualmente i dettami di DooM e soci, nonostante la sostituzione degli sprite con elementi tridimensionali: semplicemente, i modelli più "maltrattati" spariscono al momento dell'uccisione, lasciando spazio a volumi più piccoli che schizzano, letteralmente, da tutte le parti. Questa impostazione, ripresa dai Croteam come nostalgico omaggio al passato, fa ancora parte del periodo in cui la violenza videoludica veniva affrontata con un approccio "spensierato", nonostante la nascita e l'applicazione dei sistemi di rating, sull'onda del successo riscontrato dall'abbondante ricorso ai fluidi ematici nei titoli d'azione (ci sarebbe anche la presenza del sesso, ma sulla spinosa questione torniamo in un box). Ricordo ancora quando, alla fine degli anni '80, lanciai la versione per Spectrum 48k di Barbarian (fighting game di Palace Software) tutto contento perché, udite udite, la testa dell'avversario poteva essere staccata con un preciso movimento di spada. Nonostante questo entusiasmo, non sono nemmeno diventato uno psicopatico assassino, pensate un po'...

Smash TV: per riconoscere i "gibs" ci vuole la lente d'ingrandimento.

MASSACRATORE DI FORTUNA

Nel modo di trattare le scene di sangue in un videogioco, uno "spartiacque" importante è rappresentato dalla pubblicazione di Soldier of Fortune, agli albori del nuovo millennio. Nell'FPS di Raven Software la faccenda si fa molto complicata, proprio in virtù di una perizia tecnica che ha messo in mostra "effetti collaterali" ben più rilevanti: lungi da noi etichettare in qualche modo il titolo (anche se sottolineiamo che l'ultimo capitolo, sviluppato da altri, è una vera porcata), ma sta di fatto che le ottime animazioni e l'aumento di dettaglio, uniti al contesto "realistico", hanno determinato nuove problematiche e un rapporto difficile con gli altri media, privi per loro natura del fattore interattivo.

Dal punto di vista grafico non si tratta nemmeno di innovazioni trascendentali (i motori fisici, naturalmente, sono ancora in là da venire): sui nemici aumentano gli "hot spot", ovvero i punti in cui vengono generate frattaglie poligonali e nuove animazioni, corrispondenti com'è noto a varie zone anatomiche del corpo umano.

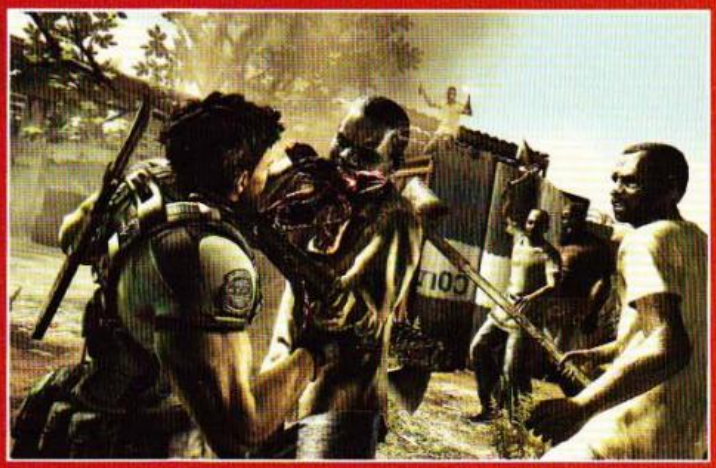
L'impatto sull'immaginario collettivo, però, è stato davvero forte, al punto che da quel momento i videogame con contenuti estremi si sono distinti come mosche bianche, mentre gli scenari fantastici sono diventati uno dei pochi contesti validi per calcare la mano (incorrendo comunque in divieti, come nel caso di Gears of War in Germania). Tra le altre cose, il secondo capitolo di SoF ha amplificato la stessa impostazione, introducendo feature decisamente più complesse: tali caratteristiche, lungi dall'essere perfette, sarebbero diventate qualcosa di davvero impressionante se implementate, con i dovuti aggiornamenti, nei più fotorealistici shooter moderni. Basta immaginarsi un Crysis o un Far Cry 2, appartenenti comunque alla schiera dei titoli "maturi", conditi dalla possibilità di "scarnificare" i modelli poligonali, composti di vari strati come i tessuti umani. Questo non vuol dire che l'uccisione di un NPC in Fallout 3, ad esempio, sia una sequenza adatta a qualsiasi categoria di videogiocatori, compresi quelli più impressionabili, ma la "stilizzazione" formale delle scene ha sicuramente cambiato l'impatto a livello emotivo: il ricorso al grottesco è un mezzo per mitigare gli effetti psicologici di una mattanza particolarmente feroce, nei videogiochi come in altre opere di fiction, e questa "soluzione" la ritroviamo in una serie infinita di prodotti, in ambientazione realistiche come in giochi fantascientifici e fantasy (come lo slasher "ante-litteram" Rune, dove è possibile raccogliere le teste e usarle come armi).

DENTRO L'UNCANNY VALLEY, ANCORA UNA VOLTA

Pur tenendo fermi i punti appena fissati, un discorso più approfondito lo si può fare a prescindere dal genere di appartenenza di un videogame, riferendoci esclusivamente ai fattori tecnici e all'avvicinamento al cosiddetto fotorealismo. In questo contesto, infatti, non ci interessano le differenze in termini di trama e gameplay, bensì il livello di dettaglio di ogni singola produzione: solo i personaggi

SANGUE ORIENTALE

Come sappiamo, alcuni prodotti provenienti dall'estremo oriente sanno essere molto violenti. Tuttavia, molti fra i giochi d'azione sviluppati in quell'area presentano una caratterizzazione enfatica e stilizzata delle scene di sangue, la stessa che abbiamo imparato a conoscere attraverso gli anime prodotti dall'invidiabile scuola di cartoni animati giapponese. I giochi orientali, d'altra parte, hanno inserito tematiche mature prima che lo facessero altre realtà produttive, come nel caso della riflessione profondamente ambientalista di Final Fantasy, anticipando gli allarmi lanciati da cinema e televisione negli anni successivi. Purtroppo, però, il mercato interno da quelle parti non è più così florido, e il rischio è di veder arrivare produzioni sempre più piegate agli standard occidentali, anche nell'approccio meno "simbolico" alla violenza. Come dire: da maestri a discepoli, solo per ragioni economiche. Secondo me qualche rappresentante di questa tendenza è già fra noi, voi che ne dite?



L'AUMENTO DI DETTAGLIO NEI VIDEOGAME HA DETERMINATO NUOVE PROBLEMATICHE E UN RAPPORTO DIFFICILE CON GLI ALTRI MEDIA, PRIVI PER LORO NATURA DEL FATTORE INTERATTIVO

Mortal Kombat oggi non impressiona nemmeno un bambino di due anni. All'epoca fece scalpore.

Quake è tra i primi videogame a mostrare "giblets" poligonali. L'immagine, comunque, proviene da un mod di retexturing.

Sui modelli poligonali di Soldier of Fortune si può infierire senza pietà. Questo è il secondo capitolo, ancora più controverso.

SOLO I PERSONAGGI UMANI DOTATI DI DETTAGLI MINUZIOSI POSSONO ENTRARE NELL'UNCANNY VALLEY, CON TUTTO CIÒ CHE NE CONSEGUE NELLA VISUALIZZAZIONE DI UN'AZIONE VIOLENTA

Serious Sam HD presenta opzioni alternative per sangue e gibs: per questo dossier, però, non potevamo che tornare sul classico...

umani dotati di particolari minuziosi possono entrare di fatto nell'Uncanny Valley (valle perturbante), con tutto ciò che ne consegue nella visualizzazione di un'azione violenta nei loro confronti. Ne abbiamo già parlato, per ragioni diverse, ma è bene ripetere qualche nozione: la "valle" identificata dal robotista giapponese Masahiro Mori, nel 1970 , è una regione teorica (rappresentabile con un diagramma) dove risiedono le repliche degli esseri umani, dettagliate ma non abbastanza da evitare un sentimento di "disgusto" in chi le osserva. Questo meccanismo di difesa non scatta a livello cosciente, ma rileva automaticamente qualsiasi particolare "fuori posto", come l'assenza di movimenti riflessi e involontari, da un battito di ciglia a un impercettibile spasmo nervoso: per lo stesso motivo, le imperfezioni dei modelli poligonali sono più tollerabili se il soggetto non è pienamente umano, come nel caso degli infetti di L4D, ma se questo diventa troppo verosimile, al contrario, la sensazione "malevola" può aumentare a dismisura. Per quel che mi riguarda, ma non credo di essere solo, almeno in un'occasione ho avuto un "moto di coscienza" nell'uccidere violentemente un nemico, ed è stato di fronte a un povero regolare dell'esercito coreano, nel già citato Crysis: grazie all'invisibilità della tuta, avevo osservato il malcapitato per un bel pezzo, intento com'era a farsi i fattacci propri, mentre alle mie spalle passava un camion pieno di soldati. Preso dalla situazione, l'ho freddato con un ravvicinato colpo di pistola, trovandomi a osservare in un contesto di "empatia" (la stessa citata nei romanzi di Philip Dick, se siete appassionati di sci-fi, in riferimento al rapporto uomo-androide) l'estrema definizione del personaggio digitale, anche perché il gioco non fa uso di effetti particolarmente truculenti, nemmeno se si spara a bruciapelo con un potente shotgun: questo potrebbe essere solo un assaggio di quello che ci aspetta in un futuro non lontano, soprattutto se pensiamo a un simile livello di dettaglio associato ad altri generi, dove è possibile stringere "legami" più forti con gli NPC. Nel caso di Crysis, le imperfezioni dell'engine fisico sono intervenute a rendere meno verosimili situazioni di questo tipo, venendo in soccorso dei giocatori più sensibili (generalmente, comunque, non rientro fra questi), ma non credo ci vorrà molto per raggiungere standard ben più realistici, sempre che l'industria non continui a tenere alla cinghia i suoi cavalli più impetuosi.

NO RUSSIAN

Proseguendo sulla linea appena tracciata, per chiarire meglio il concetto possiamo far intervenire l'ultimo esponente di Grand Theft Auto, anche se per ragioni diverse da quelle normalmente dibattute. Fin dalla data di pubblicazione del titolo, circolano video con vari "esperimenti" sui cittadini di Liberty City, a opera degli stessi Rockstar o dei giocatori, in cui vengono mostrate le capacità del middleware Euphoria nel gestire i comportamenti dei personaggi digitali, attraverso un sofisticato connubio di IA, animazioni tradizionali e gestione della fisica. Nella maggior parte dei casi, manco a dirlo, si tratta di azioni violente, che definiscono un quadro opposto a quello descritto con l'FPS di Crytek: qui il provvidenziale "distacco" dagli NPC è determinato dalla maggiore distanza della visuale, e così dai minori particolari mostrati dalle texture e dalla definizione poligonale, portando fuori dall'Uncanny valley modelli che, invece, sul piano del comportamento si dimostrano sin troppo umani, almeno in determinati frangenti.
Tutta la serie di GTA, inoltre, ha un punto in comune con il titolo che abbiamo scelto come ideale conclusione di questo dossier. Il secondo episodio di Modern Warfare, infatti, non è stato il primo videogame a rompere il tabù del "fuoco libero" sui civili, come erroneamen-

te riportato da un noto quotidiano nazionale, e la serie di Rockstar ne è palese dimostrazione: quello che fa la differenza, nell'ultima fatica di Infinity Ward, è una costruzione della sequenza "specializzata" su una gamma mirata di feature tecniche, proprio perché l'interesse degli sviluppatori è di portarci per mano lungo lo scenario, in prima persona e attraverso una fatale interattività. Questa singolare "intro" alla missione, inoltre, fa parte di un peculiare percorso iniziato dal team californiano con il capitolo precedente, dove il giocatore viene lanciato in soggettiva in un'altra controversa situazione, ma senza la possibilità di reagire o decidere per sé. Avere potere di morte su una folla di civili è tutt'altro affare, soprattutto se i personaggi digitali si muovono con la coerenza dimostrata nello shooter di IW, cercando un riparo o prestandosi vicendevolmente soccorso. Muovendo il mio personaggio sulla scena, mi è balenata in testa la possibilità che uno scriteriato potesse sostituire in modo improprio i modelli, modificando anche l'ambientazione: non più civili adulti, ma teenager terrorizzati, con un protagonista mutato in un'adolescente tutto brufoli, sullo sfondo di una scuola americana. Qualcuno di voi avrà sicuramente capito a quale fatto di cronaca mi sto riferendo, e magari saprà anche che sulla strage della Columbine (purtroppo emulata più volte) è stato già costruito un videogioco, realizzato con una scarna grafica bidimensionale ma non per questo meno disgustoso. Tuttavia, anche il regista del film ispirato a questi fatti, Gus Van Sant, sa benissimo che qualsiasi forma espressiva è capace di offrire facce opposte della stessa medaglia, com'è percettibile nella scena in cui uno dei massacratori suona una dolcissima melodia di Beethoven (la sonata"Chiaro di Luna"): con la musica, inoltre, si può scrivere una struggente canzone d'amore, ma anche versetti satanici inneggianti al sacrificio umano.
Per quel che riguarda il valore artistico di questo e altri videogame, importante per legittimarli nella ricerca di emozioni forti, personalmente rimango ancorato a quel che già pensavo, supportato da una valutazione ascoltata qualche anno fa nella trasmissione di Rai 3 FuoriOrario, dalla bocca di Enrico Ghezzi. Oggigiorno, ci troviamo di fronte a opere commerciali (cinematografiche nel contesto originale, ma mi permetto di generalizzare includendo videogame) che possono presentare singole parti elevabili ad arte, in virtù dell'eccezionale lavoro di singoli creativi: l'esempio specifico si riferiva a un momento del perdibile La Mummia, in particolare alla scena del deserto "posseduto" dal perfido sacerdote egizio, ma assume una sua validità anche nel nostro contesto, coinvolgendo più di un prodotto videoludico. Dal mio punto di vista, dunque, il gioco di Infinity Ward diventa arte nel momento più opportuno, proprio quando il sangue degli innocenti scorre copioso, a ricordarci i fragili equilibri di un animale evolutosi troppo rapidamente.

La versione retail di Crysis non era molto generosa in fatto di sostanze ematiche. Com'era prevedibile, ci hanno pensato i modder.

Mad World, titolo action per Wii, può essere considerato alla stregua di un violento fumetto interattivo.

LA VOLONTÀ DI INFINITY WARD È DI PORTARCI PER MANO LUNGO LO SCENARIO, IN PRIMA PERSONA E ATTRAVERSO UNA FATALE INTERATTIVITÀ

In Rune il protagonista poteva raccogliere le teste dei nemici caduti...

I due Gears of War hanno subito censure in Germania, nonostante il tema fantascientifico e le violenze perpetrate principalmente sulle Locuste.

Pagina mancante

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini (nkz@sprea.it)

Giocare Gratis? Si può!

Giocare senza spendere un centesimo è da sempre il sogno di ogni appassionato di videogiochi. TGM vi illustra quali sono i migliori titoli, i siti e i portali dedicati a questa particolare attività.

Perché spendere soldi quando qualcuno ti offre la possibilità di giocare gratuitamente? La domanda sembra banale, eppure la questione è vecchia almeno come il mondo dei videogiochi stesso. Attenzione, però: non stiamo parlando di demo o versioni gratuite di prodotti commerciali, ma di veri e propri giochi free pensati appositamente per essere resi disponibili a costo zero, al limite proponendo alcune alternative a pagamento come opzioni di gioco, aggiunte di vario genere sempre e comunque facoltative. E non stiamo parlando di rivali di Mass Effect o CoD, anche se alcuni prodotti commmerciali sono oggettivamente inferiori ai titoli che prendiamo in esame in queste pagine. Pronti a partire?

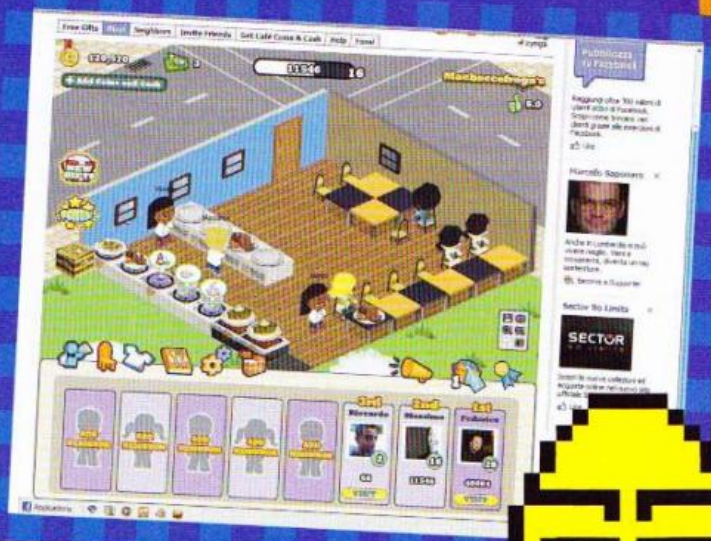
OFFLINE VS ONLINE, UNA GUERRA PERSA

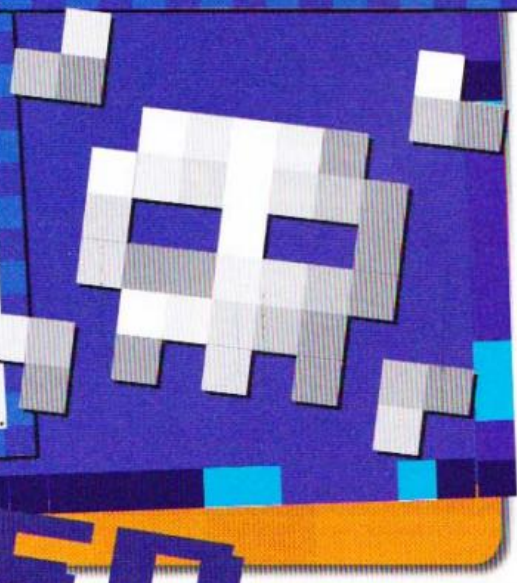
In principio, il freeware aveva la stessa forma del classico prodotto commerciale. Senza voler fare una lezione di storia possiamo solo ricordare titoli come Wolfenstein 3D proponevano una versione gratuita con alcuni livelli e la possibilità di acquistare la versione completa e commerciale del gioco stesso. Questo prima che Internet arrivasse e scompaginasse, tra le altre cose, anche questo universo. Al giorno d'oggi giocare a "babbo morto" è una questione quasi esclusivamente legata ad una connessione IP: veri e propri giochi multiplayer, portali, browser game e persino aggiornamenti automatici fanno sì che la stragrande maggioranza di questo materiale sia fruibile solo attraverso la rete. Il che, a livello filosofico, introduce un quesito: si può parlare di gioco free quando è necessaria comunque una connessione a pagamento per poterne fruire? Noi, che non siamo poi così pignoli, rispondiamo che sì, a conti fatti sempre di gioco gratuito si tratta e spesso anche di una qualità tutto sommato degna di nota. Qui di seguito troverete alcuni esempi suddivisi per genere e tipologia: vista la velocità con cui si muove questo mondo e gli infiniti meandri di Internet non abbiamo la presunzione di proporvi una guida che esaurisca completamente l'argomento. Pensatela piuttosto come una serie di segnalazioni di gioco gratuito dedicata a tutti i palati e pensata per offrirvi uno spaccato di questo mondo, un'introduzione, se volete, a quello che non avreste mai pensato si potesse trovare senza dover aprire il portamonete.

facebook
I GIOCHI FACCIA-LIBRO

Facebook è entrato nelle vite di tutti gli internauti in fretta e furia, ma a differenza di altri fenomeni di social network la sua struttura consente uno sviluppo di applicazioni molto più complesse dei suoi predecessori. Per questo motivo, oltre a essere destinato a durare maggiormente nel tempo, Facebook si propone anche come uno strumento pensato per il passatempo in ogni forma. Tra le tante attività parallele allo scambio di messaggi, foto e video, Facebook offre la piattaforma perfetta anche per un genere di giochi molto leggero tecnicamente, ma ciò nonostante interessante per gli amanti del casual gaming che più casual non si può. Un fenomeno da non sottovalutare, per esempio, è l'exploit di **Bejeweled Blitz**. Versione ridotta di Bejeweled (prodotto da PopCap Game e disponibile insieme ad altri mille prodotti sul sito della software house www.popcap.com), Blitz è il classico puzzle game sulla falsariga di Tetris e compagnia bella: in un minuto si deve cercare di impilare 3 o più gemme dello stesso colore cercando di totalizzare il massimo punteggio. Semplice? Sicuramente sì, ma la possibilità di confrontarsi con i propri amici e stilare classifiche settimanali offre quella spinta necessaria a farne un fenomeno di massa. Lo stesso discorso vale anche per i prodotti di un'altra software house presente su Facebook, Zynga, altrettanto "additivi" per chi ama trastullarsi con giochi semplici e senza troppe complicazioni. I titoli disponibili di questa software house sono accomunati in gran parte dalla stessa struttura di gioco: piccoli manageriali dedicati al mondo della caffetteria (**Café World**), alla coltivazione (**Farmville**) e alla gestione di un acquario (Fishville), giusto per fare degli esempi. Ognuna di queste applicazioni dà al giocatore la possibilità di comperare "materie prime", cibo, semi o pesci nei casi citati e di sviluppare un'attività legata alla compravendita. Niente di trascendentale, insomma, ma un passatempo gratuito con il vantaggio di permettere di rimanere in contatto con gli amici.

COME TROVARLI?
Nei casi succitati, per poter accedere ai giochi è sufficiente ricercare il titolo nella barra "Cerca" di Facebook.





GAME OVER

IL GIOCO DEI GIOCHI FLASH E JAVA

Tutti quelli che navigano un po' in rete sanno quanto sia facile imbattersi in giochi e giochilli dei generi più disparati e dalle qualità più o meno interessanti. Sparatutto, puzzle game, avventure punta e clicca, platform, fight game, rhythm game...

I cosiddetti giochi Flash non trascurano alcun genere, rivelandosi in molti casi veri e propri gioiellini di intrattenimento. Spesso, però, scovare questi giochi è un'impresa, a meno di non affidarsi a portali più o meno dedicati e più o meno intasati di pubblicità e altre fastidiose finestrelle di popup. E se vi dicessi che esiste un modo per trovare raccolti, catalogati e persino votati dal pubblico tutti i più interessanti giochi web in un colpo solo? E se, esagero, si potesse creare una specie di account virtuale e vincere punti e livelli di esperienza in base ai risultati ottenuti nei vari giochi? Tutto questo è realtà se visitate un particolare sito chiamato **Kongregate**, l'equivalente in rete di un'enorme sala giochi che mette a disposizione migliaia di web game dalla provenienza più disparata. In questo sito, ovviamente gratuito, è possibile trovare tutti i più celebri e apprezzati giochi disponibili in rete in un colpo solo. Iscrivendosi e creando un proprio avatar, inoltre, è possibile raccogliere la badge legate ai giochi più popolari e con esse costruirsi un proprio livello di esperienza e sfidare altri giocatori (esiste anche una community italiana nella chat legata ai servizi del portale) per il titolo di "re dei giochini". Kongregate, insomma, è un modo nuovo e veloce per avere accesso a tutto il panorama dei giochi flash e derivati in maniera semplice e, se possibile, ancora più divertente. Da provare!

COME TROVARLI?
Basta puntare il browser all'URL www.kongregate.com. Semplice, no?

BROWSER GAME, QUALCHE ANNO DOPO

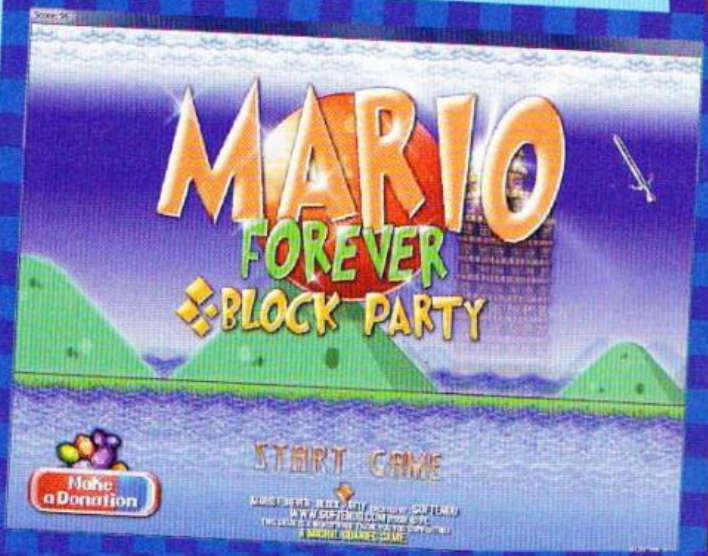
Se l'azione non è il vostro forte, esiste un'altra risorsa, forse un po' caduta in disgrazia nell'ultimo periodo ma pur sempre meritevole di segnalazione. Stiamo parlando dei cosidetti browser game, che si differenziano dai flash game proprio perché non si poggiano su strutture di programmazione esterne al browser vero e proprio. Questa categoria ha visto nel corso degli anni evoluzioni e sviluppi interessanti, che offrono ai giocatori appassionati di strategia e di un divertimento più calmo e ragionato una fonte di intrattenimento tutto sommato gradevole e sempre e comunque gratuita. Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando, possiamo citare i capisaldi del genere: il fantascientifico **OGame** o il medievaleggiante **Travian**. Questi due giochi rappresentano la massima espressione dei browser game strategici: in entrambi i casi si tratta di allestire una base (un pianeta o una città) e decidere le costruzioni da sviluppare, le risorse da recuperare e il commercio da avviare con gli altri giocatori dello stesso mondo (o universo). Veri e propri strategici, con tanto di guerre, alleanze, territori da conquistare e bottini da difendere. Se invece la gestione manageriale non fa per voi ma volete comunque costruire nel tempo un'esperienza di gioco legata all'interazione con altri giocatori e basata esclusivamente su Firefox, Explorer e Chrome, allora potete provare a sviluppare un'esistenza parallela in **eRepublik** o scegliere la carriera della popstar in **Popmundo**: nel primo caso vi troverete a scegliere se farvi largo come imprenditori, politici o militari in una simulazione vera e propria degli equilibri mondiali (con tanto di guerre tra nazioni, elezioni, eserciti e tante altre belle cosucce del genere), nel secondo potreste lanciarvi nella carriera solista, entrare in un gruppo e organizzare concerti, incidere album e cercare di scalare le classifiche musicali del globo intero.

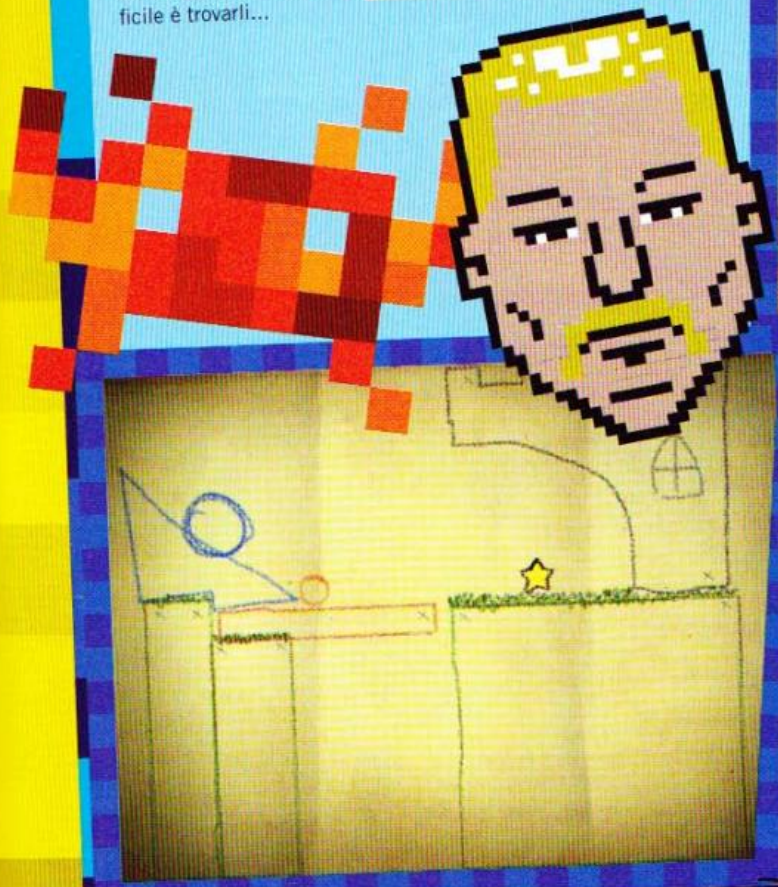
COME TROVARLI?
oGame: www.ogame.it
Travian: www.travian.it
eRepublik: www.eRepublik.com
Popmundo: www.popmundo.com

IL FREEWARE CLASSICO

Se, come dicevamo in apertura, il mondo del gioco aggratis è ormai nelle mani della rete, alcune sacche di resistenza si possono comunque trovare, sparse qua e là nei fiordi della rete. Segnalare un vero e proprio punto di partenza per un mondo così variegato è praticamente impossibile, mentre offrirvi degli esempi di cosa si può trovare e del genere di giochi a disposizione di tutti per un download semplice, veloce e soprattutto legale, è già più plausibile. Perché, per esempio, non spendere qualche ora di sano divertimento con **Mario Forever** (che abbiamo scovato sullo Skyblog, www.skyflash.it), un clone perfetto al 100% di Super Mario 3 per PC o magari provare qualche versione alternativa di altri giochi Nintendo della tradizione, tra cui gli Zelda o i Pokemon? Bene, visitando il sito www.softendo.com potrete trovare tutte questo e altro ancora, gratuitamente e senza alcun esborso monetario. Se, invece, il vostro pane sono i puzzle game potreste trovare interessanti titoli come Crayon Physics (www.crayonphysics.com) e le sue sfide legate alla fisica (la versione Deluxe è stata recensita su queste stesse pagine), oppure un simulatore di Magic the Gathering (chiamato MagMa, acronimo per Magic Machine), il celebre gioco di carte, totalmente free e sviluppato in Italia (www.magmamagicmachine.it). Sono solo esempi, questi, di un panorama, quello dei giochi freeware "tradizionali", che si rifiuta di soccombere allo strapotere di rete e giochi online. Non è detto che ora che questo articolo vedrà le rotative non siano usciti altri giochi free belli e pronti da essere gustati. Il difficile è trovarli...

COME TROVARLI?
Mario Forever: www.softendo.com
Crayon Physics: www.crayonphysics.com
MagMA: www.magmamagicmachine.it





BANDIERE A SCACCHI E SPORTELLATE

Una corsa in macchina senza spendere nemmeno i soldi della benzina? Perché no, verrebbe da dire? Parlando di racing game, il mondo del freeware e del gioco online gratuito non è prodigo come per altri generi, ma esistono comunque almeno un paio di esempi diversi e ben assortiti per soddisfare ogni gusto al riguardo. Il più celebre gioco di corse gratuito è senza ombra di dubbio **Trackmania Nations**. Derivato dal gioco commerciale Trackmania, TMN offre, senza alcun costo aggiuntivo, la possibilità di sfidare migliaia di altri giocatori su percorsi ricchi di curve paraboliche, giri della morte e altri spettacolari ostacoli. Con un unico ma sostanziale limite: le sfide in questione avvengono esclusivamente sulla base del tempo di gara. Nonostante a ogni partita possano partecipare un numero variabile di giocatori, infatti, questi in TMN sono visibili ma completamente intangibili, offrendo così uno spunto sulla traiettoria migliore da seguire e dando un termine di paragone per le proprie prestazioni. Se quello che cercate è invece un po' di sano e lamieroso contatto fisico, allora il gioco gratuito che fa per voi è un altro e si chiama **Level R**. Per definirlo è possibile dire che Level R è un misto di Need For Speed e Mario Kart. Mi spiego meglio. Ogni giocatore iscritto a Level R riceve in dotazione una macchina con la quale può iniziare a partecipare a delle sfide online su circuiti di varia natura contro un numero di nemici variabile (da due a otto, almeno per la modalità di gioco base). Qui non esistono limitazioni ai bonus e ai power up che può usare per arrivare prima dei rivali: sportellate, missili, macchie d'olio, trappole elettriche e ogni altra scorrettezza sono assicurate. Piazzandosi nelle posizioni migliori si potranno guadagnare soldi ed esperienza, che danno modo di acquistare upgrade o nuove macchine, decalcomanie e spoiler per rendere il proprio mezzo originale e nuovi armi da utilizzare in arena.

COME TROVARLI?
Trackmania Nations: www.trackmanianations.com
Level R: levelr.gamigo.com

IL MAGICO MONDO DEGLI RPG F2P
(GIOCHI DI RUOLO FREE TO PLAY)

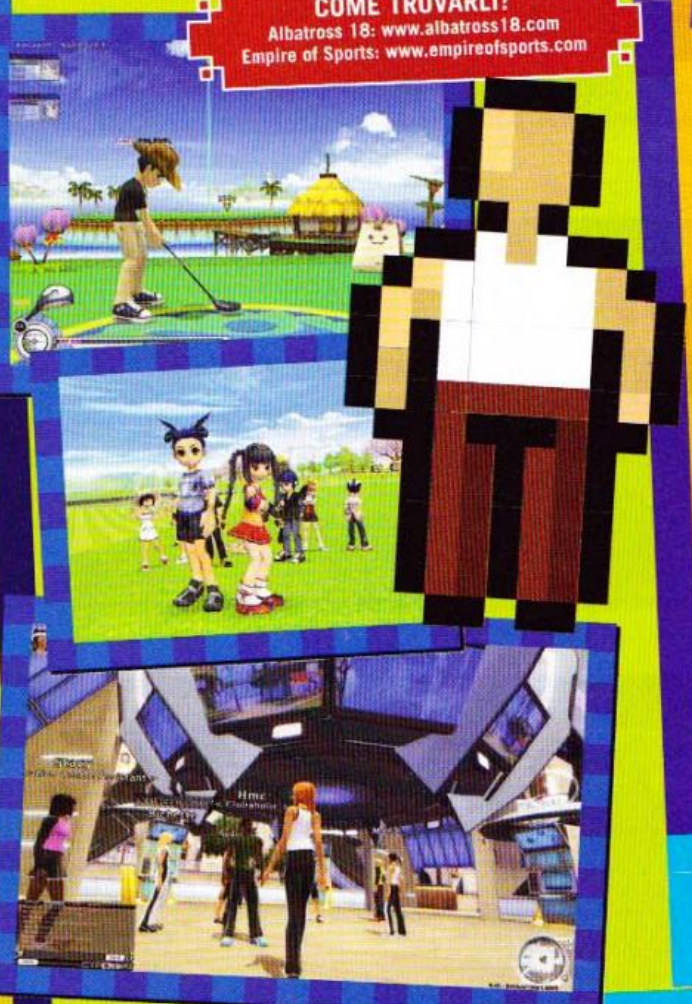
Avete presente quando si suol dire che in ogni minuto, nel mondo "x" persone stanno facendo una determinata cosa? Ecco, possiamo tranquillamente dire che in ogni minuto, nel mondo nasce un MMORPG gratuito, basato esclusivamente sul meccanismo dei micro pagamenti opzionali. Stilare una classifica per questo genere di giochi è praticamente impossibile, vista la natura aleatoria della comunità che un momento appoggia un determinato titolo e il giorno dopo scompare per lanciarsi in un prodotto completamente differente. Possiamo solo segnalare quelli che a oggi sono gli esempi più longevi o quelli che al momento di andare in stampa stanno catturando più l'attenzione dei giocatori. Titoli come Conquer Online, Lumia, Dofus differiscono ben poco gli uni dagli altri. Quello che possiamo fare, per aiutare gli appassionati del genere a districarsi nei meandri dei MMORPG "alla coreana" (dalla tipica struttura di gioco tanto cara agli amici asiatici) è segnalare portali come www.freemmorpglist.com o forum specializzati di discussione al riguardo. Su questi citiamo senza ombra di dubbio la sezione RPG dei forum di TGM Online, sempre ricca di interventi, segnalazione e consigli per tutti, esperti e non.

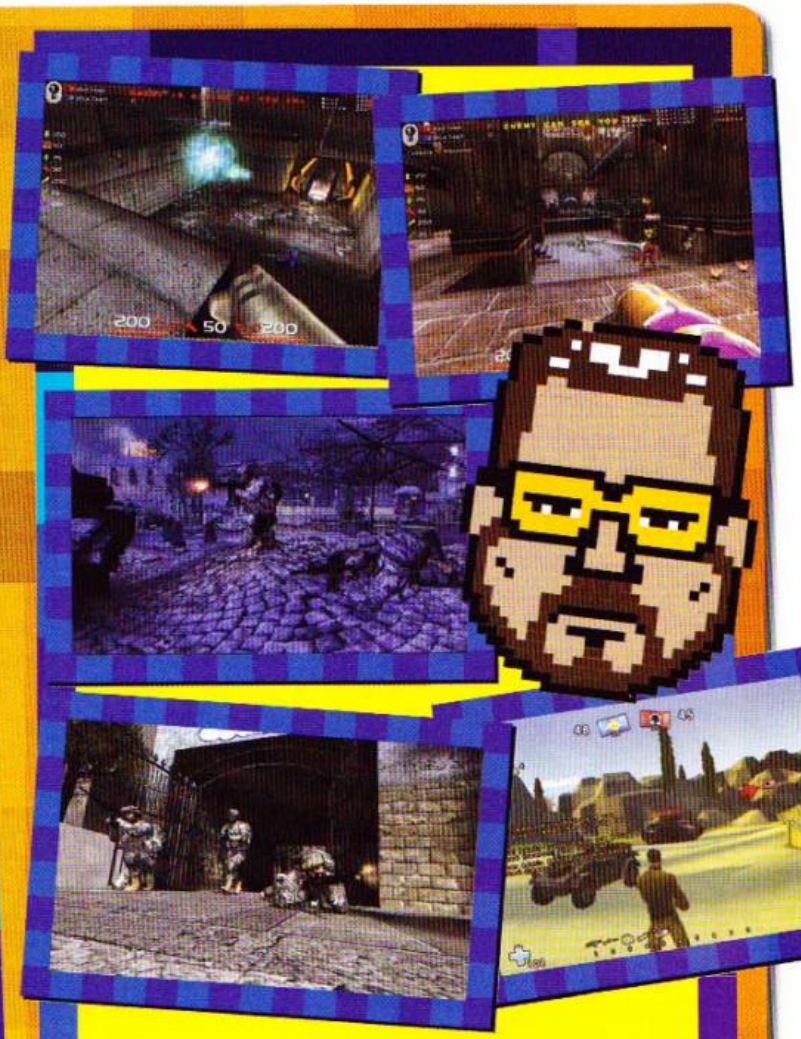
COME TROVARLI?
Puntate il browser all'URL www.freemmorpglist.com.

SPORT A COSTO ZERO

Il settore dei giochi sportivi gratuiti non offre certo le stesse scelte messe a disposizione dal mercato dei giochi commerciali tradizionali. Esistono comunque alcuni titoli degni di nota e ricchi di interesse, specialmente per gli appassionati delle discipline più popolari in questo ambito. Celebre sotto questo punto di vista è il gioco di Golf conosciuto con il nome di Albatross 18 in Europa e come Pangya nel resto del mondo. A discapito della sua colorata e fumettosa carrozzeria, Albatross 18 è un gioco di golf davvero ben fatto e parecchio complesso nei meccanismi: certo, i giocatori possono scegliere tra mazze e vestiari decisamente strampalati, eseguire colpi spettacolari non certo alla portata di Tiger Woods e compagnia, ma ciò nonostante il gioco di suo offre una quantità importante di elementi simulativi. La longevità è garantita da una comunità di giocatori sempre attiva e dal numero di percorsi e di novità introdotte con regolarità dalla casa di sviluppo: nonostante si tratti di un prodotto in circolazione da parecchi anni, infatti, Albatross 18 viene costantemente aggiornato e arricchito di nuove funzioni e opzioni. Parlando di sport, esiste un altro prodotto piuttosto peculiare che vale la pena segnalare. Trattasi di Empire of Sports, ed è sviluppato da una software house francese. Empire of Sports è l'unico esempio di MMO multidisciplinare in circolazione. Registrandosi e scaricando il client, il giocatore accede a un vero e proprio parco giochi in cui può trastullarsi tra partite di tennis e incontri di calcio, sfide a basket ed eventi di atletica, discese libere di sci e competizioni di bob.

COME TROVARLI?
Albatross 18: www.albatross18.com
Empire of Sports: www.empireofsports.com





SPARARE A SALVE

Per gli amanti della soggettiva e delle armi, le alternative di gioco gratuite sono davvero illimitate, specie da quando sono scesi in campo i pezzi grossi dell'industria videoludica mondiale. Tra questi non possiamo non citare id Software, con Quake Live (www.quakelive.com), una dimostrazione di come evidentemente il settore è interessante anche per gli sviluppatori di grande caratura. Ad aprire la strada a id è però stato un altro prodotto ben più conosciuto e con uno sponsor d'eccezione alle spalle. Tutti gli appassionati di FPS, gratis e non, sanno da anni come l'esercito americano abbia finanziato e continui tuttora a finanziare un progetto freeware piuttosto rinomato. Stiamo parlando di America's Army (www.americasarmy.com), arrivato alla terza versione. AA è una realtà che nessun appassionato di FPS può trascurare, a prescindere dal suo costo nullo. Infine, uscendo per un attimo dalla prima persona per affrontare la terza persona e un mondo decisamente meno realistico, consigliamo tutti di dare un occhiata a Battlefield Heroes (www.battlefieldheroes.com), recensito qualche numero addietro sulla stessa rivista che avete tra le mani: nonostante la confezione da gioco spensierato, il prodotto di EA offre molte alternative legate alla strategia, alla differenziazione delle classi e alla specializzazione con armi e gadget di varia natura. Insomma, un altro modo di giocare gratis di tutto rispetto.

COME TROVARLI?
Quake Live: www.quakelive.com
America's Army: www.americasarmy.com
Battlefield Heroes: www.battlefieldheroes.com

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

▶ Software house: Activision Blizzard
▶ Publisher: Activision Blizzard ▶ USCITA: 2010

TRANSFORMERS: LA BATTAGLIA PER CYBERTRON

Activision Blizzard decide di rispolverare il marchio di Transformers, particolarmente apprezzato nel Regno Unito nonostante la qualità delle ultime incarnazioni lasciasse decisamente a desiderare. La Battaglia per Cybertron, questo il titolo della produzione, comincia in modo decisamente inaspettato, staccandosi dal passato già a partire dalla trama: il gioco, infatti, non trarrà ispirazione né dalle pellicole né dai fumetti, e racconterà una storia creata ex novo per l'occasione. Transformers – La Battaglia per Cybertron è uno sparatutto in terza persona con visuale posta sopra la spalla del protagonista, che mette in campo anche un sistema di coperture simile a quelli apprezzati in titoli come Gears of War e compagnia bella. Un'altra novità è rappresentata dal fatto che non controlleremo un solo personaggio, ma una squadra composta di tre elementi, selezionabili di volta in volta prima dell'inizio della missione. Il gameplay alternerà fasi da shooter ad altre di guida, che però ci sono sembrate decisamente fuori contesto, almeno allo stato attuale delle cose.
Sotto il profilo tecnico, questo nuovo capitolo di Transformers sarà basato sul sempre più presente Unreal Engine 3 e pare sia prevista una promettente sezione multiplayer competitiva, a detta dei programmatori il vero "cuore" del gioco.

ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **DIABLO III**
BLIZZARD PRONTA A STRAVOLGERE SE STESSA

2 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE

3 **RAGE**
DAI CREATORI DI DOOM, UN FPS CHE NON FARÀ SCONTI!

4 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
IL MONDO, PER COME LO CONOSCIAMO, SI PREPARA A ESPLODERE!

5 **MAX PAYNE 3**
UN PERSONAGGIO STORICO, SEGNATO DAL TEMPO, PRONTO A SCONVOLGERCI ANCORA!

6 **BATMAN ARKHAM ASYLUM 2**
JOKER LANCIA UNA NUOVA SFIDA ALL'UOMO PIPISTRELLO!

7 **COMMAND & CONQUER 4**
UN NUOVO, ATTESISSIMO CAPITOLO PER UNA DELLE SAGHE PIÙ LONGEVE DI SEMPRE.

8 **MASS EFFECT 2**
IL SECONDO CAPITOLO DI UNA SAGA APPASSIONANTE!

9 **ALIEN VS. PREDATOR**
ALIEN, PREDATO E MARINE. CHI VINCERÀ?

10 **BIOSHOCK 2**
SI TORNA A RAPTURE, E QUESTA VOLTA NON DA SOLI!

LISTA DELLA SPESA

Vancouver 2010	15 Gennaio	SEGA
Mass Effect 2	29 Gennaio	EA Games
Mass Effect 2 Collector's Edition	29 Gennaio	EA Games
Cursed Mountain	Febbraio	Deep Silver
Fairytale Fights	Febbraio	Playlogic
The Whispered World	Febbraio	Deep Silver
The Sims 3 Loft Stuff	5 Febbraio	EA Games
Bioshock 2	9 Febbraio	2K Games
Bioshock 2 Special Edition	9 Febbraio	2K Games
Prison Break	Marzo	Deep Silver
X Collector's Box	Marzo	Deep Silver
Runaway: A Twist of Fate	1 Marzo	Focus Home
Battlefield Bad Company 2 Limited Edition	5 Marzo	EA Games
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	19 Marzo	EA Games
Supreme Commander 2	19 Marzo	Square Enix
Assassin's Creed 2	Primo Quarto 2010	Ubisoft
Casebook Ep. 3	Primo Quarto 2010	Adventure Production
Le avventure di Susan Anderson	Primo Quarto 2010	Adventure Production
Splinter Cell Conviction	Primo Quarto 2010	Ubisoft
Front Mission Evolved	Maggio	Square Enix
Blood Bowl Undead	Giugno	Focus Home
Pro Cycling Manager 2010	Giugno	Focus Home
Ghost Recon	Secondo Quarto 2010	Ubisoft
I Am Alive	Secondo Quarto 2010	Ubisoft
Blood Bowl Legendary Edition	Settembre	Focus Home
Metal Gear Solid Rising	Settembre	Konami
Halloween Night	Novembre	Focus Home

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - SCUDETTO 02/03	TGM 170	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - PRO EVOLUTION SOCCER 3	TGM 177	94
6 - TONY HAWK'S PRO SKATER 4	TGM 177	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
6 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93

EFFETTO DI MASSA, ATTO SECONDO

Il numero che avete tra le mani, finito tra le grinfie dello stampatore tanto caro ad Adso un paio di giorni prima di Natale, è davvero stracolmo di titoli interessanti. E c'è spazio per tutti, piccoli o grandi che siano. L'analisi dei contenuti comincia da Dead Space 2, che abbiamo avuto modo di vedere nella fredda Londra poco dopo l'EA Winter Showcase di cui vi abbiamo parlato trenta giorni fa.
Ora, non ci raccontiamo favole: il primo titolo della serie era un gran gioco, ma non ha venduto quanto avrebbe meritato. Il rischio di non vedere un seguito delle avventure di Isaac non era così infondato quindi, eppure EA ha deciso di investire nuovamente in questo brand, cambiando qualche carta in tavola. Dead Space 2 manterrà le atmosfere e il modo di raccontare la vicenda visti nel primo DS, mentre buona parte del resto sarà modellato sui molti feedback ricevuti dagli utenti. Sempre per rimanere in tema di survival horror, siamo molto contenti di potervi proporre una succosa intervista con la mente che si cela dietro I'm Not Alone, titolo non molto distante dagli scaffali dei negozi e interamente realizzato in Italia, chiaramente ispirato ad alcuni episodi della serie di Alone in the Dark (quelli belli, aggiungerei). Chiude il quadro delle anteprime Mortal Online che, come ci racconta Paolo "Mascalzone" Lumia, tenta un approccio differente da quello visto in produzioni più famose, lasciando una libertà quasi totale al giocatore e sfruttando, invece di un'inquadratura esterna, una visuale in prima persona. Per quanto riguarda le recensioni, spicca ovviamente Mass Effect 2, che ci conferma, se mai ce ne fosse stato bisogno, che di Bioware ci si può fidare, sempre. Quando ha ricevuto i dischi che ospitavano il codice review, il buon NKZ è letteralmente impazzito di gioia e credo che toccherà la stessa sorte a noi quando torneremo a vestire i panni di Shepard. Mentre attendiamo trepidanti il 29 gennaio, possiamo provare a ingannare i nostri sensi con un buon titolo di guida, quel Colin McRae: DiRT 2 che ha saputo convincere anche uno scettico come il Raffo. Certo, le migliorie apportate dall'uso delle DirectX 11, almeno per come le abbiamo viste noi, non bastano a giustificare i mesi di ritardo sulla versione console, ma ora è inutile stare a lamentarsi per delle scelte fatte da altri, no? Passando oltre, segnaliamo le recensioni di Dark Void (è più lungo il titolo che il gioco. Il che è tutto dire) e di Serious Sam HD: The First Encounter, che dimostra come i Croteam abbiano trovato la formula dell'eterna giovinezza per un marchio che ha davvero molti anni sul groppone. Si chiude, inoltre, la saga di Tales of Monkey Island, con un episodio più "maturo" di quanto ci saremmo aspettati, che comunque convince sotto praticamente ogni punto di vista. E, se non vi bastasse tutto questo, ci sono ancora The Abbey, Sparta 2, Imperivm Online, Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore, LEGO Indiana Jones 2, Memento Mori, King's Bounty – Armored Princess e molti altri ancora. Non mi resta, quindi, che augurarvi...
Buona lettura.

Davide "ToSo" Tosini
(iltoso@sprea.it)

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Costretto a rinunciare alla recensione di Mass Effect 2, che ha reso l'uomo più felice della Terra NKZ, è entrato nel tunnel di Bejeweled Blitz. Casual.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Ha sgommato tutto il mese sulle strade polverose di DiRT 2, rigorosamente contromano.
Pirata della strada.

MIRKO "TMB" MARANGON

Gli è toccato Dark Void e, dopo cinque ore, quando sullo schermo scorrevano i titoli di coda, aveva le lacrime agli occhi. Non ha ancora smesso di piangere. Stoico.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

È, ancora una volta, l'eroe del numero. Infortunato, è riuscito a portare a termine una chiusura parecchio complicata. Nel giro di 12 mesi è diventato insostituibile. Manna dal cielo.

IVAN "KIKKO" CONTE

Aveva amato il primo King's Bounty, così gli è toccato pure il secondo. E continua a prediligere le minigonne in cotta di maglia a quelle tradizionali. Medievale.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Lo abbiamo spedito in varie parti del mondo adducendo le peggio scuse. Non siamo riusciti ancora a sbarazzarcene. Costante.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

SVILUPPATORE: Visceral Games - PUBLISHER: EA
DISTRIBUTORE: EA - USCITA: 2010 - SITO: deadspace.ea.com

DEAD SPACE 2

In barba a dati di vendita non esaltanti, EA torna a investire su Dead Space, lasciando ancora una volta carta bianca ai geniacci di Visceral Games. Preparatevi a conoscere il nuovo Isaac, dunque! Come dite? Non era morto? Parrebbe di no...

Isaac Clarke è ancora vivo, e questa volta se l'è presa sul personale. Non l'hanno ucciso i necromorfi, e non l'ha fatto fuori nemmeno il misterioso finale del primo Dead Space. A ben pensarci, non l'hanno ucciso nemmeno i dati di vendita, che nonostante la qualità del gioco hanno confinato questo survival horror nell'infelice nicchia dei "titoli comprati da quelli che ne capiscono". Insomma, il vecchio Isaac è un osso duro, e dopo tutte le avventure del suo folgorante debutto nel mondo dei videogiochi è pronto a tornare sui nostri schermi, regalandoci un seguito tanto inaspettato quanto gradito. Dead Space 2 è già in lavorazione, e non solo: il codice, pur non essendo ancora giunto allo stadio alpha (ossia giocabile dall'inizio alla fine), è già in ottimo stato, e implementa senza problemi le nuove funzioni escogitate dagli sviluppatori. Al timone sono ancora una volta i ragazzi di Visceral Games, precedentemente noti come EA Redwood Shores, responsabili del primo capitolo e al lavoro anche su Dante's Inferno, in uscita prossimamente su console. Per

AL TIMONE CI SONO ANCORA UNA VOLTA I RAGAZZI DI VISCERAL GAMES, PRECEDENTEMENTE NOTI COME EA REDWOOD SHORES, RESPONSABILI DEL PRIMO CAPITOLO E AL LAVORO ANCHE SU DANTE'S INFERNO

Commento

Dead Space 2 esiste, e già questa è una buona notizia. Visceral Games sta sfornando un gioco di altissima qualità, e anche su questo non ci piove. La vera perplessità riguarda il leggero cambio di direzione, che sembra accantonare i survival horror in favore degli sparatutto. Non c'è niente di male, chiaro, ma temiamo che per raggiungere un pubblico più vasto gli sviluppatori cedano alla tentazione di semplificarlo troppo, perdendo parte del fascino del primo capitolo.

Pro: Ambientazione eccezionale
Isaac diventa un "vero" personaggio
Tecnicamente convincente

Contro: Troppo sparatutto, e troppo poco survival horror?

Giudizio

Un concept che mostra qualcosa di insolitamente chiaro per l'ambientazione di Dead Space 2... no, non possiamo dirvi di più!

LA RICETTA PER RENDERE DEAD SPACE 2 UN GIOCO PIÙ FRUIBILE E ACCESSIBILE PASSA PRIMA DI TUTTO DALLA TRAMA E DALL'AMBIENTAZIONE

PAURA IN COMPAGNIA

Nonostante gli sviluppatori si siano cuciti la bocca sulla questione, possiamo confermarvi che Dead Space 2 includerà una ricca modalità multiplayer, i cui dettagli sono ancora avvolti nel mistero. Di certo l'ambientazione si presta alla grande: verrebbe da pensare a un bel sistema in cooperativa, come per Left 4 Dead, o a furiose battaglie competitive tra umani e necromorfi. Un team dedicato di Visceral Games ha lavorato esclusivamente al multiplayer sin dall'inizio dello sviluppo, quindi è lecito aspettarsi quantità e qualità.

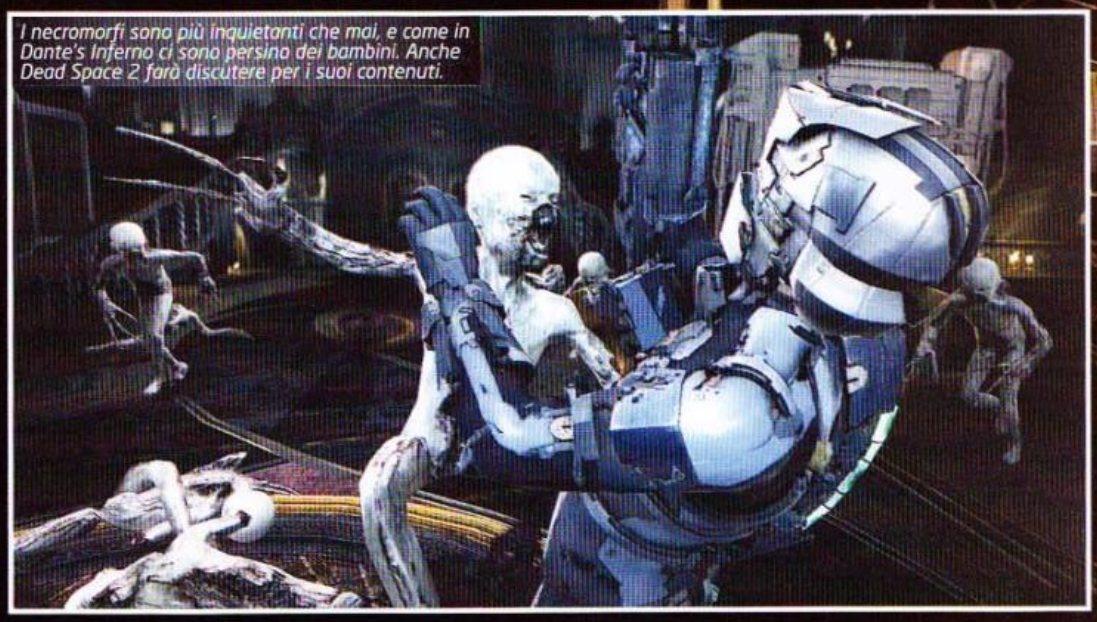
Lo Sprawl è una città enorme costruita sugli anelli di Saturno, e richiama lo stile ipertecnologico dei film di fantascienza.

questo seguito, gli sviluppatori hanno letteralmente aggiustato il tiro, cercando di mantenere i punti forti di Dead Space rendendo al tempo stesso il tutto più fruibile e appetibile per le masse.

"Molti giocatori hanno amato alla follia il primo Dead Space, ma dicevano di non riuscire a giocare per più di un'ora di seguito, per la troppa tensione", raccontano gli sviluppatori. Nell'avventura di debutto di Isaac, in effetti, tutto era costruito così bene da tenere sempre il giocatore con il fiato sospeso, senza dargli mai la sensazione di trovarsi in un luogo sicuro, dove tirare il fiato anche solo per pochi secondi. Questo panico costante era garantito dal level design della stazione spaziale, tetro e claustrofobico, dalla natura misteriosa e inquietante dei necromorfi, e soprattutto da una geniale intuizione, che a tutti gli effetti rimuoveva dallo schermo qualunque elemento estraneo, come minimappe, indicatori e menu. La salute era indicata da una serie di luci sulla tuta di Isaac, e dettagli come i proiettili a disposizione potevano essere carpiti direttamente guardando le proprie armi. Quel che più è importante, però, è che Isaac proiettava sui muri del mondo di gioco anche i menu che normalmente mettono in pausa il gioco, come per esempio l'inventario. Tutto si svolgeva in tempo reale, senza mai interrompere l'azione, e come risultato il giocatore non aveva tregua dall'inizio alla fine. Il che, sia chiaro, è stato uno dei motivi della grandezza del primo Dead Space. Che gli sviluppatori vogliano cestinare tutto questo bendiddio? No, per fortuna. La loro ricetta per rendere Dead Space 2 un gioco più fruibile e accessibile passa prima di tutto dalla trama e dall'ambientazione: Isaac, infatti, non sarà più un povero malcapitato, trovatosi suo malgrado in una situazione disperata e terrificante. Il nostro nuovo eroe è ben determinato a raddrizzare i torti del primo episodio, e si imbarca volontariamente in un'impresa per sventare un losco piano governativo, mirato a riportare in gioco il Marchio. Per farlo si calerà nello Sprawl, una sterminata distesa urbana costruita sugli anelli di Saturno, abitata da uomini e infestata da decine di necromorfi. Come vedete, le premesse pongono tutta la storia in una prospettiva diversa: Isaac, pur essendosi messo contro un nemico più grande di lui, ha un ruolo più attivo, più da eroe se vogliamo, e di conseguenza sarà un po' più cacciatore e un po' meno preda. "Nel primo Dead Space, alcuni dei momenti più inquietanti erano dovuti a degli spaventi improvvisi, a dei boo moments, che facevano saltare sulla sedia il giocatore," ci spiega uno degli sceneggiatori. Il trucco funzionava, per carità, ma l'obiettivo di Dead Space 2 sembra alquanto nobile e sensato: sfornare un'esperienza paurosa e agghiacciante, ma senza affidarsi principalmente ai "boo moments", e concentrandosi sulla progressione degli eventi, facendo montare la tensione piano piano per poi farla esplodere in momenti epici e dal taglio cinematografico. Questa direzione, se sommata alle solide basi gettate dal game design del primo capitolo, potrebbe effettivamente dare vita a un gioco più accessibile, ma al tempo stesso aderente ai pregi del suo predecessore.

I grandi cambiamenti di Dead Space 2, però, non riguardano solo la trama e l'ambientazione, e coinvolgono anche aspetti centrali delle meccaniche di gioco. La novità più eclatante è il sistema di mira, che questa volta terrà il mirino sem-

Ancora una volta l'interfaccia sarà basata su indizi visibili direttamente nel mondo di gioco.



I necromorfi sono più inquietanti che mai, e come in Dante's Inferno ci sono persino dei bambini. Anche Dead Space 2 farà discutere per i suoi contenuti.

pre fisso al centro dello schermo, come in un normale sparatutto in terza persona. Questo cambiamento, pur potendo sembrare marginale, ci dà una chiara indicazione della filosofia alla base di questo seguito, che sarà un po' meno survival horror e un po' più shooter. Oltre alla mira, infatti, sono state introdotte nuove armi, come il devastante Javelin Thrower, e a Isaac sono stati dati nuovi poteri, potenziando la telecinesi e introducendo chicche come la scossa elettrica. Il nostro eroe sembra più forte, più arrabbiato, e ha dalla sua un sistema di gioco tarato per dargli qualche possibilità in più contro i necromorfi.
I combattimenti del primo episodio sono stati pompati a dismisura, facendo evolvere l'interessante sistema di smembramento strategico, per il quale era necessario uccidere determinati mostri mutilandoli con un preciso criterio. Questa volta sarà possibile inchiodarli al muro, friggerli come Sofficini, e addirittura strappargli degli arti da usare come armi. Anche la fisica del gioco sarà mirata a dare nuove possibilità a Isaac, prevedendo interessanti effetti di decompressione. Per esempio, abbiamo visto una stanza piena zeppa di necromorfi, nella quale un combattimento ad armi pari sarebbe stato quasi impensabile; con un colpo ben assestato Isaac ha spaccato una finestra, causando un mostruoso effetto di risucchio legato alla differenza di pressione. Tutto, Isaac incluso, viene trascinato verso il vuoto, ma colpendo in tempo un interruttore di emergenza la falla viene chiusa e la pressione si ripristina, lasciando il nostro eroe illeso e avendogli fatto risparmiare delle preziose munizioni. Oltre a questi dettagli più evidenti, anche aspetti come il sistema di controllo sono stati ritoccati, e ancora una volta con l'intento di rendere la giocabilità più immediata, conferendo al giocatore tutta la forza di Isaac, senza troppi compromessi. Badate, questo non significa necessariamente che Visceral Games sta lavorando a un sistema a prova di "niubbo", ma semplicemente che, avendo già un sistema solido come quello del primo Dead Space, può permettersi di ritoccarlo, e di lavorare sin dall'inizio per snellirlo e renderlo più fruibile, possibilmente senza snaturarlo.
Come succede nei migliori seguiti, gli sviluppatori hanno ascoltato attentamente il feedback della comunità, cercando di intervenire sui punti più deboli per trasformarli in punti forti. Un buon esempio sono le sezioni a gravità zero, che questa volta saranno più rapide e dinamiche, e permetteranno ai level designer di progettare situazioni interessanti, consentite dalla maggiore mobilità garantita dalla tuta di Isaac. Il tutto, come in Dead Space, poggia sulle solidissime basi di una grafica di alta qualità, frutto di un motore al passo coi tempi e soprattutto di un team di artisti con i controfiocchi, che ha dato vita a mostri agghiaccianti e a paesaggi da togliere il fiato. Il panorama dello Sprawl, con la sua interminabile distesa di grattacieli hi-tech e le sue luci al neon, ha il sapore della fantascienza di classe (come del resto tradisce il suo nome, dichiaratamente ispirato alla trilogia dello Sprawl di William Gibson), e lascia spazio a diverse forme architettoniche, affiancando strutture ultramoderne ad affascinanti stili del passato, come il gotico che abbiamo visto in una cattedrale di Unitology. Anche i necromorfi, gli orribili mostri mutati che combatte Isaac, sono più belli (o, meglio, brutti) che mai, e sono chiaramente frutto di una fantasia tanto genia-

LA FILOSOFIA ALLA BASE DI QUESTO SEGUITO SARÀ UN PO' MENO SURVIVAL HORROR E UN PO' PIÙ SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

LA FORZA DELLA FISICA

Ciao, simpatico gruppo di necromorfi! Adesso vi faccio uno scherzo, e spacco il vetro dietro di voi. Che burlone, Isaac, eh?

Crash! La differenza di pressione crea un risucchio che neanche Linda Lovelace, e i necromorfi volano fuori dalla stanza. Peccato che anche Isaac rischi di fare la stessa fine.

Per fortuna, colpendo rapidamente un interruttore di emergenza, Isaac fa uscire delle barriere che sigillano la stanza, nella quale dopo pochi secondi viene ripristinata la normale pressione.

I combattimenti con i necromorfi sono molto feroci, anche grazie al nuovo sistema di smembramento strategico.

le quanto malata. Ancora una volta, infatti, ci sono decine di brevi sequenze di morte, che a seconda dei casi sottolineano la fine del mostro di turno o quella del nostro povero eroe. Per esempio, abbiamo visto un necromorfo afferrare Isaac per un piede, trascinandolo verso un muro: nel caso non si riesca a mettere a segno abbastanza colpi, il bestio infilerà un enorme artiglio nella bocca di Isaac, scardinandogli la mascella e poi staccandogli la testa come in una nota fatality di Mortal Kombat. Il tutto è reso ancora più terrificante dagli occhi di Isaac, che durante questa ingloriosa fine ci comunicano il dolore, la paura e il panico del momento. Già, perché questa volta la bella faccia del protagonista sarà visibile in più momenti del gioco, nel tentativo di dare più spessore al personaggio. Isaac parlerà e interagirà con altri esseri umani, e di tanto in tanto si toglierà il casco, mostrandoci le sue emozioni, le sue paure, la sua forza d'animo. Non sarà più il classico eroe muto e senza volto, e anzi si rivelerà la chiave di volta di tutta la trama, consentendo a Visceral Games di esplorare nuove sfaccettature dell'universo narrativo del primo episodio.

I paesaggi tecnologici si alternano a stile architettonici gotici, come questo interno della chiesa di Unitology.

Non ci vuole uno scienziato per capire che Dead Space 2 promette bene: c'è la grafica, c'è il budget è c'è un team di sviluppo degno di tal nome, lo stesso che ha lavorato all'acclamato esordio della serie. La vera domanda, però, è se il seguito sarà fedele ai fan del primo episodio, che con tutta probabilità si aspettano un altro survival horror che li tenga svegli la notte. Non stiamo suggerendo che Dead Space 2 non faccia paura, ma da quanto abbiamo visto sembra che l'ispirazione sia più Gears of War che non Resident Evil, e che le meccaniche siano state tarate per adeguarsi ai tanti sparatutto in voga negli ultimi anni. Ciò non è necessariamente un dato negativo, ma ci auguriamo che questo cambio di direzione riesca nel difficile intento di non rompere quel che di magico c'era nel primo Dead Space.

La grafica brilla per la qualità del design di mostri e ambientazioni, e si difende bene anche dal punto di vista tecnico.

A GRAVITÀ ZERO

Non è ancora chiaro cosa succederà nelle nuove sezioni a gravità zero, ma di certo se ne vedranno delle belle. Isaac avrà infatti una maggiore mobilità, e di conseguenza potrà esplorare più zone ed eventualmente impegnarsi in combattimenti spettacolari. Naturalmente, le sezioni a gravità zero dello Sprawl regalano dei panorami che manderebbero in brodo di giuggiole qualunque appassionato di fantascienza. Del resto, se Isaac Clarke si chiama così è proprio in omaggio a "Isaac" Asimov e Arthur "Clarke".

ISAAC NON SARÀ PIÙ IL CLASSICO EROE MUTO E SENZA VOLTO, E ANZI SI RIVELERÀ LA CHIAVE DI VOLTA DI TUTTA LA TRAMA

A CURA DI: Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it

SVILUPPATORE: Star Vault - PUBLISHER: Star Vault
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: 2010 - SITO: www.mortalonline.com

Mortal Online

Nonostante il grande successo di World of Warcraft e dei MMORPG "Theme Park" suoi confratelli, di cui Aion è giusto il più recente, c'è ancora qualcuno che progetta mondi persistenti aperti, credibili e spietati. Inevitabilmente riservati a una nicchia di appassionati...

Vedeteci, se volete, un tono polemico nell'apertura, anche se in realtà si tratta di una semplice constatazione. Non ci fosse stato l'acclamato titolo Blizzard a far uscire il genere dalla ristretta cerchia di nerd forgiata da Ultima Online, disposta a trascorrere le notti davanti al PC per far salire di qualche decimo di punto una skill, oggi i redattori specializzati come il sottoscritto probabilmente non troverebbero spazio alcuno, nemmeno su testate particolarmente attente alle tendenze di settore come quella che avete tra le mani.
Venga dato il giusto merito a WoW e ai suoi cloni, dunque. Ma se è di evoluzione che vogliamo parlare, e all'alba del 2010 credo vi siano ben pochi temi a voi più cari di questo, non resta che constatare che di reali passi avanti, da quel capolavoro di Richard Garriott datato 1997, ossia quasi tre ere videoludiche fa, ne sono stati fatti veramente pochi.
Sempre che non si vogliano considerare tali i sistemi dei moderni MMO, fatti di tour guidati, livelli, quest sempre uguali, distribuzione automatica dei loot, aste, chat globali: elementi che costituiscono strutture preimpostate utili a divorare divertimento a ritmi incalzanti, anziché gustare ogni più recondita sfumatura di quella che è l'essenza dei giochi di massa, ovverosia l'interazione tra i giocatori, sia essa cooperativa o competitiva.
Ed è proprio in tale ambito che prodotti come questo della piccola softco indipendente svedese Star Vault assumono significato, senza guardare ad abuliche logiche di mercato e mettendo all'indice quel fenomeno che ha fatto della semplificazione del concetto naturale di MMORPG il principio su cui impostare il successo commerciale di un titolo. Mortal Online parte dunque da un presupposto diverso rispetto ai concorrenti: anziché basarsi sul principio di infinita progressione tipico della collaudata intelaiatura di molti giochi di massa, questo prodotto trae il proprio quid dalla volontà degli sviluppatori di realizzare un mondo persistente incernierato sul realismo e sull'immersività, fondato su di un gameplay che metta indiscutibilmente in primo piano l'abilità dei player. Insomma una decisa e coraggiosa presa di distanze nei confronti dell'attuale panorama dei MMO, eseguita attraverso scelte di design innovative, concepite per proporre meccaniche dalla complessità estremamente profonda.

MORTAL ONLINE PARTE DA UN PRESUPPOSTO DIVERSO RISPETTO AI CONCORRENTI: LA VOLONTÀ DEGLI SVILUPPATORI È QUELLA DI REALIZZARE UN MONDO PERSISTENTE REALISTICO

Una peculiarità davvero unica di Mortal Online? Eccola qui: i giocatori saranno addirittura in grado di costruire ponti!

CARRIERE VIRTUALI

Esaurito il preambolo, è il momento di verificare gli elementi che costituiscono questi ambiziosi intenti. MO, ovviamente, fa suo il principio cardine del padre spirituale Ultima

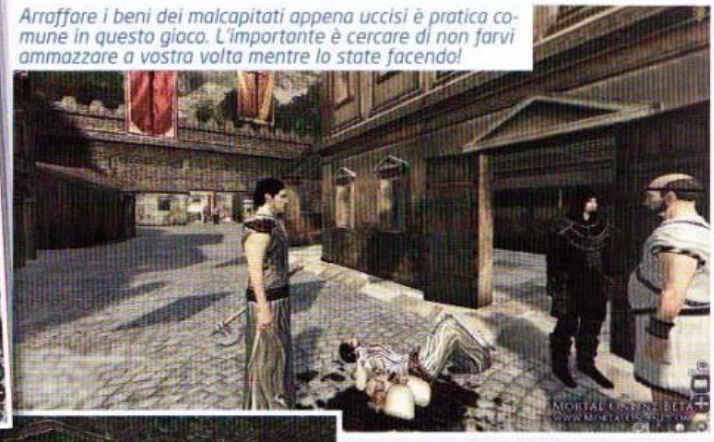
Commento

Alzino la mano coloro a cui è venuto in mente Darkfall leggendo questa preview. Ebbene sì, il ruvido titolo Aventurine prometteva quasi esattamente le stesse cose e sappiamo come è andata: sufficiente, ma solo per chi se la sente. Qui le premesse sono sì le stesse, ma Star Vault ha dalla sua due assi nella manica: il primo è quello di poter imparare dai grossi errori compiuti da chi l'ha preceduta e ancora si sta leccando le ferite, mentre il secondo si chiama Unreal Engine 3, un motore grafico che per quanto visto sinora in beta ha da solo fatto già metà del lavoro. Il resto lo sta facendo la softco svedese. Non resta che aspettare!

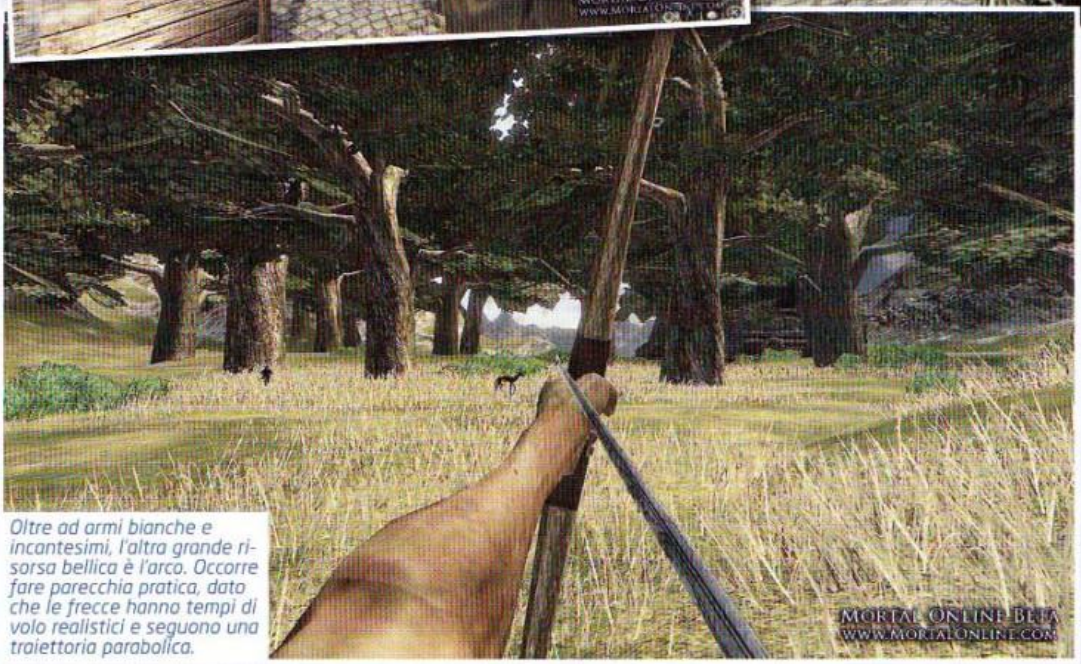
Pro: Più MM che ORPG
Senza compromessi

Contro: Sarà bilanciato?
Sarà stabile?

Giudizio



Arraffare i beni dei malcapitati appena uccisi è pratica comune in questo gioco. L'importante è cercare di non farvi ammazzare a vostra volta mentre lo state facendo!



Oltre ad armi bianche e incantesimi, l'altra grande risorsa bellica è l'arco. Occorre fare parecchia pratica, dato che le frecce hanno tempi di volo realistici e seguono una traiettoria parabolica.

IL FATTO CHE IL GIOCO SIA INTERAMENTE IN PRIMA PERSONA SANCISCE L'ORIGINALITÀ E – ALLELUIA – LA DIFFICOLTÀ DI QUESTO AMBIZIOSO MMORPG.

Online, ovverosia l'assoluta mancanza di limitazioni alla libertà del giocatore: non è presente l'abituale suddivisione in classi, né vi sono livelli a punti in cui vengono artificiosamente circoscritte la abilità disponibili al personaggio. Vi sono invece ben nove razze tra cui scegliere, tali da coprire tutto l'immaginario fantasy, e un altissimo numero di skill differenti che il giocatore migliora semplicemente usandole, seguendo le diramazioni date dai diversi alberi che costituiscono le specializzazioni disponibili. Si può scegliere tra una vasta gamma, entrando a far parte di una tra le molte corporazioni presenti (maghi, arcieri, mercanti e persino ladri), concepite con lo scopo di fare da guida ai giocatori assegnando incarichi e fornendo quanto necessario per elevarne il rango sociale, tramite un salario e l'equipaggiamento. Queste corporazioni hanno dunque lo scopo di indirizzare i player verso il conseguimento di determinate professionalità che gli conferiranno un ruolo nel mondo di gioco. È possibile, naturalmente, intraprendere più carriere contemporaneamente: a completa discrezione si può decidere di focalizzarsi su di un particolare mestiere oppure optare per distribuire le energie in più settori. Bisogna però tener conto del fatto che, se è vero che variegare porta l'indubbio vantaggio di poter fare più cose, è solo specializzandosi in un particolare ramo che si avrà accesso ai maggiori benefit.

Occorre inoltre tener presente che il numero di alberi in cui si può avanzare, ovvero ciò che in sostanza è possibile imparare, dipende da quali abilità primarie si saranno scelte di portare al massimo livello. Su queste vi è infatti un cap che stabilisce il numero di possibili combinazioni attributi-skill in cui poter diversificare la propria professione. Si devono perciò effettuare scelte precise a ogni step di avanzamento: anche se è sempre possibile cambiare totalmente, tale approccio diviene ben presto sconsigliabile poiché comporta la rinuncia a tutte le abilità secondarie di una carriera che si sono apprese. Un sistema decisamente articolato, che pur non precludendo alcuna delle scelte disponibili, richiede un'attenta pianificazione.

FIRST PERSON MMO

Ma non è su questo che si basa l'assoluta peculiarità di Mortal Online. Fulcro del realismo di cui sopra è la precisa volontà di far vivere l'avventura in prima persona, escludendo a priori l'abituale visuale alle spalle del personaggio. Una scelta discutibile, certo, ma su cui Star Vault ha puntato senza esitazioni, al fine di incrementare l'immersione nell'ambiente di gioco, personificando giocatore e avatar nel modo più diretto. I vostri occhi saranno i suoi, e quel che vedrete sarà quel che vedrà

Lanciare incantesimi non differisce molto dal tirare fendenti con una spada: si carica il colpo e si "spara". Ciò che cambia, e di parecchio, sono gli effetti.

Ecco a cosa mi riferivo quando parlavo di condizioni atmosferiche variabili. C'è un temporale all'orizzonte, sarà meglio metter via la canna da pesca e tornarsene a casa...

Scordatevi d'incontrare bestie a ogni angolo della foresta. Per mangiare e procurarvi pelli dovrete cacciare, nel vero senso della parola.

Posso già dirvi due cose senza timore di smentita: i paesaggi sono assolutamente da urlo, così come i requisiti hardware per far girare adeguatamente codesto spettacolo.

lui, con tutto quel che ne consegue dal punto di vista dell'immedesimazione: dal movimento ciondolante della telecamera durante i movimenti al sistema di combattimento basato interamente sulla mira per mettere a segno i colpi, sino alla possibilità di nascondersi e tendere agguati. È proprio l'essere interamente in prima persona che sancisce l'originalità e – alleluia – la difficoltà del gameplay; in MO non è infatti previsto alcun sistema di selezione del bersaglio: si sceglie un'arma tramite la barra di selezione rapida, la si estrae e si comincia a combattere. Si caricano i colpi cliccando i tasti del mouse e si sferrano rilasciandoli, si tratti di fendenti, frecce o incantesimi. In combattimento gli occhi restano fissi sul centro dello schermo, perché è l'abilità nel mirare che fa la differenza tra un tiro sbagliato e uno andato a segno. Allo stesso tempo occorre prestare la giusta attenzione alla barra della stamina, che scende dopo ogni movimento effettuato: calcolare la corretta distanza e valutare quale sia il momento più opportuno per sferrare ogni singolo affondo è dunque fondamentale, così come lo è la difesa: meglio indossare una pesante corazza, sicura ma ben poco pratica, o un'armatura leggera, che offre minor protezione ma garantisce anche maggior agilità? E anche la precisione è molto importante: come nei migliori sparatutto, tutti i bersagli sono composti da diversi hit-box, che offrono resistenze diversificate a seconda di come risultano equipaggiati: va da sé che può causare più danni ferire braccia scoperte, piuttosto che colpire teste protette da elmi, riuscendo magari al contempo a disarmare l'avversario!

PEGI? 18+. Nudi integrali e sangue a fiumi sono la regola qui. Non per niente, il gioco ha un titolo che è tutto un programma...

DINAMISMO PERSISTENTE

Sono comunque le caratteristiche che fanno di Mortal Online un multiplayer massivo ciò che promette di renderlo un titolo davvero unico: innanzitutto lo smisurato mondo di gioco, persistente in ogni sua parte, senza fare uso di alcuna istanza, ed assolutamente dinamico; non stiamo parlando unicamente di condizioni atmosferiche variabili, che influenzeranno visibilità e rumore, ma anche della distribuzione delle risorse e della fauna. Questa infatti dipenderà dalle azioni dei giocatori, secondo un sistema sandbox che promette di essere quanto di più simulativo si sia mai visto in un GdR: se, per esempio, un clan farà incetta di una particolare risorsa naturale o di una specie animale in una data zona, presto questa diventerà arida e sterile, costringendo i giocatori a concentrare le proprie attenzioni su un altro territorio florido, probabilmente controllato da un altro clan, con cui si ritroverà a combattere o a commerciare. Ne consegue un'economia interamente nelle mani dei giocatori, che si appoggerà su di un sofisticatissimo sistema di crafting che con quasi 150 milioni di combinazioni permetterà non solo di creare qualsiasi oggetto, ma persino di combinarne di diversi. Un titolo che dunque fa del realismo assoluto il fulcro dell'esperienza ludica: dall'elaborato sistema di housing dipenderanno location e dimensioni degli insediamenti, da cui deriverà la presenza di negozi e mercati, e di conseguenza l'appetibilità sociale e militare delle città. Essendo poi le cavalcature l'unico sistema di spostamento, le carovane saranno fondamentali per spostarsi in sicurezza da un luogo all'altro, in considerazione del fatto che il sistema PvP aperto, che si basa sul collaudato sistema a "flag" che distingue i buoni dai cattivi, contempla il loot totale dei cadaveri (le bande di razziatori certo non mancheranno). Insomma non sarà affatto facile sopravvivere senza una solida organizzazione alle spalle.

In conclusione, Mortal Online è un MMORPG incredibilmente ambizioso e ricco di fascino, che metterà a dura prova i suoi giocatori. Ma lo farà solo per i suoi meriti? ■

I dettagli di armi e armature sono davvero curati in modo maniacale.

MORTAL ONLINE FA DEL REALISMO ASSOLUTO IL FULCRO DELL'ESPERIENZA LUDICA

A CURA DI: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

SVILUPPATORE: Pix Rev - PUBLISHER: The Games Company
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: 2010 - SITO: www.the-games-company.com/en/games/pc/INA/

I AM NOT ALONE

Il Vesuvio non emette solo lava: rilascia nell'aria coraggio e intraprendenza, per buttarsi nel mercato globale dei videogame con un italianissimo action d'orrore.

Questo articolo, almeno dal mio punto di vista, è un po' diverso: non mi era ancora capitato di parlare in Italiano con uno sviluppatore o con il CEO di un team, e anche ai miei "fratelli maggiori" della redazione non è che la cosa sia successa così frequentemente, fatta eccezione per realtà come Artematica o Milestone (o Idoru, giusto per citarne un'altra. ndToSo), naturalmente, perle rare della nostra timida industria videoludica. La sensazione desueta, però, è stata amplificata dal fatto che gli autori di I'm Not Alone si sono posti un obiettivo non da poco, cercando di realizzare al primo colpo un survival horror in grado di stare sul mercato, pur senza voler competere con i grandi. Se parlassimo di altri contesti produttivi, ci sarebbe da mettersi a spulciare attentamente dettagli e resa d'insieme delle immagini in-game, ma in questo caso vogliamo privilegiare la chiacchierata con il gentile Giuseppe Giudice, CEO di Pix Rev, anche perché i partenopei di Pix Rev sono arrivati al traguardo della pubblicazione contando quasi esclusivamente sulle proprie forze, pur potendo usufruire, in un secondo tempo, del sostegno del publisher tedesco The Games Company. Proprio da queste considerazioni siamo partiti per la prima domanda...

TGM: Intanto iniziamo con le presentazioni, in questo caso particolarmente importanti: come sai, nel panorama italiano siete una vera mosca bianca, un team giovane impegnato a realizzare, alla prima esperienza, un action adventure con l'ambizione di esordire sulla scena internazionale. Come si è formata questa crew di "capitani coraggiosi"?

Giuseppe Del Giudice: L'idea imprenditoriale di fondare Pix Rev nasce dalla volontà mia e del mio team di sviluppo di dimostrare che anche in Italia, e ancora di più al Sud, si possono realizzare progetti videoludici di respiro internazionale.

IL TEAM ITALIANO PIX REV SI È POSTO UN OBIETTIVO NON DA POCO, CERCANDO DI REALIZZARE AL PRIMO COLPO UN SURVIVAL HORROR IN GRADO DI STARE SUL MERCATO

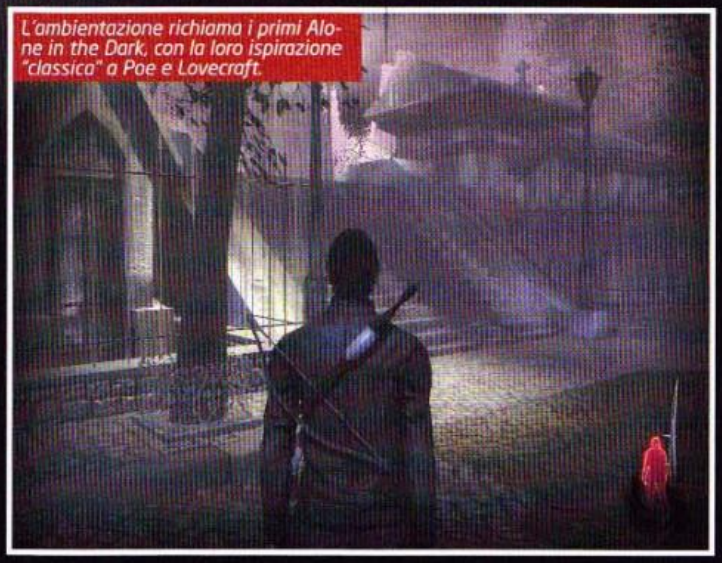
Commento

Dopo l'intervista con Giuseppe, mi sono messo a sognare un'Italia diversa, anche nel nostro "misero" settore (capace di far incassare, in altri paesi del mondo, cifre da record), in cui i nostri figli potranno realizzare videogame contando su un'industria più solida, oltre che sul sudore degli addetti ai lavori. Per quel che riguarda il gioco, non possiamo che aspettare una vera prova su strada: ambientazione e gameplay sono una novità solo per le produzioni nostrane, anche se i prodi sviluppatori partenopei, pur non potendo contare su un impianto tecnico all'avanguardia, hanno investito molto su trama e atmosfera, ritornando agli albori del genere.

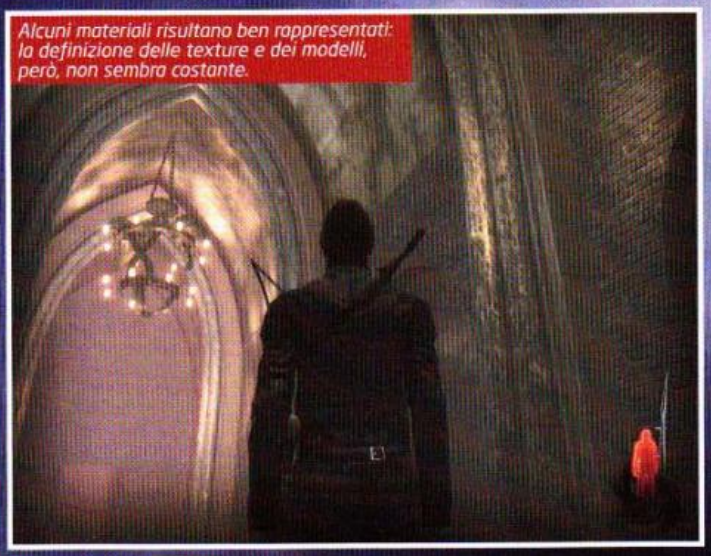
Pro: Un survival horror italiano! Argento e Romero shakerati.

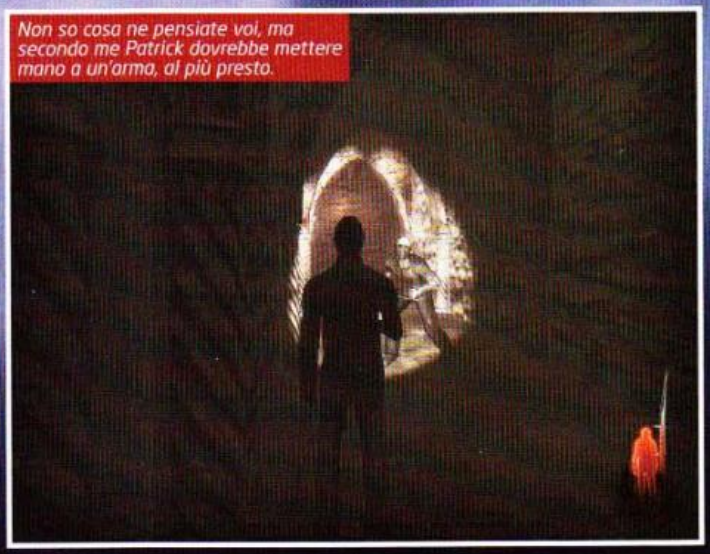
Contro: Tecnicamente non sembra troppo competitivo.

Giudizio



L'ambientazione richiama i primi Alone in the Dark, con la loro ispirazione "classica" a Poe e Lovecraft.


Alcuni materiali risultano ben rappresentati: la definizione delle texture e dei modelli, però, non sembra costante.


Non so cosa ne pensiate voi, ma secondo me Patrick dovrebbe mettere mano a un'arma, al più presto.

Basta solo crederci e lottare. E lottare con orgoglio e passione è quello che ogni giorno facciamo qui alla Pix Rev: senza queste coriacee virtù non sarebbe mai stato possibile portare avanti un progetto ambizioso come "I'm not alone". In particolare, ho raccolto la sfida di alcuni giovani sviluppatori incontrati al Gamecon 2007 a Napoli. Io ero in fiera come semplice visitatore e curioso del settore. Ci siamo incontrati quindi per caso, ma subito mi hanno trasmesso il loro entusiasmo per questo mondo. Non nascondo che allora provai un pizzico di rabbia legato al fatto che, nonostante il loro background e le competenze di alto profilo, non fossero mai riusciti a reperire i fondi necessari a portare avanti un progetto più ampio e indipendente.

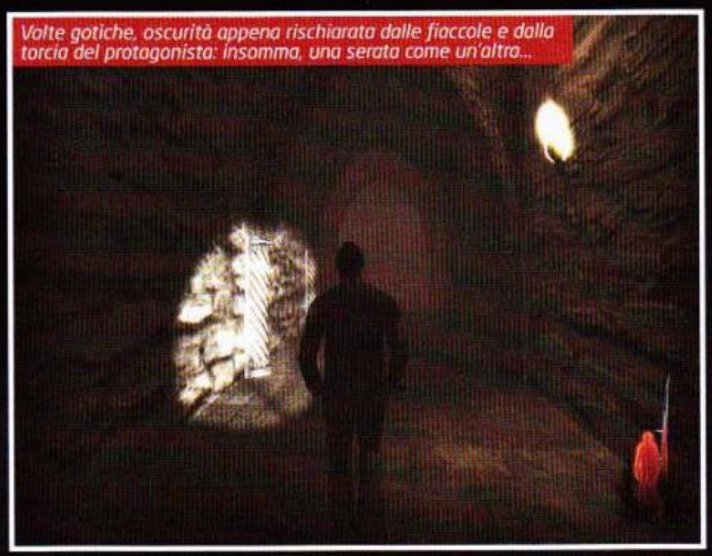
TGM: Il vostro gioco si va a inserire nel filone dei survival horror, come sai dominato da alcune celebri "saghe", con pochissime nuove proposte: in che modo avete affrontato il genere? Avete ricercato una strada personale o avete seguito, almeno in parte, i canoni dettati da Resident Evil e compagnia bella?

GDG: Quando si parla di horror, è giustissimo pensare a titoli come quello citi o come Silent Hill, che hanno fatto e fanno ancora la storia di questo genere. Ovviamente, I'm Not Alone si pone in stretta relazione con questi mostri sacri: i nostri programmatori e artisti si sono liberamente ispirati a quelle saghe (specialmente al primo e al secondo Alone in the Dark) per quanto riguarda la costruzione generale del gameplay e delle atmosfere cupe e spettrali. Sarebbe stato davvero difficile fare altrimenti, soprattutto per una società giovane come la nostra, impegnata nello sviluppo del suo primo videogame. Abbiamo comunque cercato di essere originali in quei settori in cui, a mio parere, manca ancora qualcosa, in particolare nello sviluppo della trama e nel coinvolgimento del giocatore. Il mondo virtuale che abbiamo costruito per INA non risulta mai piatto, anzi. Ti posso solo anticipare che sia Patrick, il buono (mica tanto), bello e dannato protagonista della storia, sia gli altri personaggi, hanno tutti un storia particolare alle loro spalle. Come avrete modo di vedere presto, il giocatore non dovrà mai dare nulla per scontato, perché nel mondo di INA niente è come sembra e tutto quello che vedi ha sempre una doppia valenza... Voglio infine sottolineare umilmente che il nostro titolo non vuole assolutamente competere con RE o SH: ci accontenteremmo anche solo di diventare loro fratelli minori.

"I NOSTRI PROGRAMMATORI E ARTISTI SI SONO LIBERAMENTE ISPIRATI ALLE PIÙ NOTE SAGHE SURVIVAL HORROR, SPECIALMENTE AL PRIMO E AL SECONDO ALONE IN THE DARK." *GIUSEPPE DEL GIUDICE, CEO PIX REV*

TGM: Qual è l'incipit della vostra storia? Vi siete ispirati a qualche particolare suggestione horror, tra letteratura, cinema e videogame?
GDG: Come detto, i programmatori si sono ispirati in modo particolare alla saga di Alone in the Dark, di cui sono fan sfegatati, ma anche al cinema horror classico di Dario Argento e George Romero. Dal momento che tutti in Pix Rev hanno partecipato in qualche modo al design, il gioco rispecchia i gusti del team nel suo complesso. Ad esempio, uno dei personaggi di cui fra poco parleremo, Lilian Von Gruber, è un talentuoso pianista, e l'idea di rendere la musica classica un elemento importante della storia è stata pensata dal nostro art director, un giovane (mica tanto) pianista jazz.
Il giocatore veste i panni di Patrick Weber, un medium che ha deciso di mettere i suoi poteri al servizio di cittadini indifesi. Quando era poco più che un bambino, Patrick ha notato degli strani segni sulle sue mani, e ha imparato a controllare i poteri che ne fluiscono. Concentrandosi e unendo i palmi, può entrare in una nuova dimensione popolata da esseri immortali, il cui unico scopo consiste nel terrorizzare e seminare distruzione. Patrick, insomma, è il classico "eroe per caso", costretto suo malgrado a salvare il mondo da presenze demoniache.
Nella sua avventura in Austria, il nostro protagonista è chiamato a risolvere il misterioso caso di Caroline, un'anziana signora che vorrebbe liberare la sua villa dalle oscure presenze che la tormentano giorno e notte. Patrick inizia quindi la sua quest nell'antica magione una volta appartenuta a Lilian Von Gruber, stimato ed amato pianista di inizio novecento, la cui fama è legata più alle sue efferatezze che alla sua tecnica eccellente. Notizie su persone scomparse o trovate morte, proprio in quella villa, affollavano le colonne dei giornali di inizio novecento, e Von Gruber fu formalmente accusato dei fatti. Poi un giorno Lilian scomparve e con lui il mistero sulla sua villa...

TGM: Puoi entrare nel dettaglio del gameplay, in particolare soffermandoti sulle caratteristiche più importanti e distintive? Il vostro protagonista sembra un tipo comune, ma sappiamo che non lo è...
GDG: Sotto il profilo della giocabilità, il nostro titolo ha, per così dire, una doppia anima: la prima parte del gioco si basa essenzialmente sulla risoluzione di svariati enigmi, disseminati in un'enorme casa di campagna, mentre nella seconda viene dato più spazio all'esplorazione libera di scenari aperti e agli scontri con i nemici (che non mancano, comunque, in nessuna porzione del gioco). Nell'HUD è possibile riconoscere due barre: una per l'energia di Patrick e una per il suo


Volte gotiche, oscurità appena rischiarata dalle fiaccole e dalla torcia del protagonista: insomma, una serata come un'altra...

Rispetto alla vena action degli ultimi esponenti dei survival horror, I'm Not Alone sembra tornare a ritmi più ragionati.

Patrick è un medium, e per questo si trova ad affrontare orrende presenze dall'oltretomba, oltre a qualche compenetrazione poligonale.

Gli interni della villa cederanno il posto, in alcune sezioni, ai giardini circostanti.

L'atmosfera è molto onirica, e non necessità di dettagli ultrarealistici.

livello di panico. Anche l'uso delle armi ha quindi una doppia natura: quando si colpisce il nemico usando il tasto sinistro del mouse è possibile riempire la barra dell'energia; se usi quello destro la barra del panico aumenta. Quando la barra del panico è al massimo, Patrick diventerà invincibile. Detto questo, però, non posso anticiparvi nient'altro...

TGM: In che ottica è stato sviluppato l'engine di I'm Not Alone? Avete "cucito" addosso al gioco le varie feature tecniche o il motore grafico è stato creato a prescindere?
GDG: Il motore grafico S2, di proprietà di un'altra giovane realtà partenopea, la Profenix Studio, era pre-esistente, ma è stata creata una versione ad hoc per adattarsi alle caratteristiche di INA. Inoltre, il lead programmer dell'engine è stato integrato all'interno del team Pix Rev per l'intera durata del progetto, per garantire in presa diretta gli adattamenti della tecnologia al gioco.

TGM: Ricollegandomi alla prima domanda, vista la peculiarità della vostra esperienza (almeno in Italia), volevo chiederti quali sono stati gli scogli più difficili da superare durante lo sviluppo, soprattutto in termini produttivi...
GDG: Abbiamo avuto difficoltà su due fronti diversi: il primo è stato di natura tecnico/professionale. Mi spiego meglio: durante i primi mesi di produzione, molto tempo è stato dedicato all'affiancamento e alla formazione dei componenti più giovani del team. Il reperimento di figure professionali con delle skill appropriate, quindi, non è mai stato facilissimo. Il secondo e più importante problema era puramente finanziario: in Italia, dal punto di vista imprenditoriale, non esistono contributi statali o regionali per sostenere i costi di sviluppo di un videogioco. Inoltre, risulta chiara la carenza di una cultura dell'industria videoludica e, di conseguenza, di una coscienza di quelli che possono essere i ricavi di questo settore. In definitiva, non essendoci queste consapevolezze di fondo, gli istituti bancari sono completamente blindati all'apertura di una linea di credito per sostenere i costi di un progetto videoludico competitivo, magari a livello internazionale. Da qui si deduce che l'unica strada perseguibile in Italia è quella dell'autofinanziamento, ed è proprio questa via che abbiamo deciso di percorrere. Se non avessimo avuto la forza finanziaria per supportare lo sviluppo del nostro titolo sino all'uscita a scaffale, probabilmente non saremmo mai riusciti a convincere il publisher tedesco The Games Company a dare fiducia al nostro team e al nostro progetto. Per quanto riguarda il futuro dell'industria videoludica in Italia, credo che finché non ci sarà un riconoscimento vero del lavoro che facciamo, a causa di carenze culturali o scarsa comunicazione, sarà difficile per il nostro paese avere un riconoscimento sulla scena europea e mondiale. Qualcosa, però, si comincia a muovere anche da noi. Circa 9 mesi fa, infatti, è stata costituita in Confindustria "La filiera dei produttori di Videogames", inesistente fino a quel momento. E non posso che essere orgoglioso del fatto che sono socio fondatore di questa associazione di categoria. Si tratta di un primo passo importante, necessario per sensibilizzare il mercato italiano verso l'industria dei videogame, per costruire basi più solide per il futuro.

"CIRCA 9 MESI FA È STATA COSTITUITA IN CONFINDUSTRIA "LA FILIERA DEI PRODUTTORI DI VIDEOGAMES", INESISTENTE FINO A QUEL MOMENTO." *GIUSEPPE DEL GIUDICE, CEO PIX REV*

TGM: Il gioco è quasi pronto per la pubblicazione su mercati esteri: quali sono, invece, i tempi per la pubblicazione in Italia?
GDG: Il nostro titolo sarà pubblicato in Germania a fine febbraio e crediamo che in Italia si dovrà aspettare fino alla fine di marzo o gli inizi di aprile. Le future release saranno in Russia, USA e resto d'Europa. Insieme al nostro publisher abbiamo discusso anche la possibilità di distribuire INA nei mercati orientali. ■

Pagina mancante

Pagina mancante

■ **CPU:** Dual Core 1,8 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia Geforce 6800/ATi Radeon X1600 Pro con supporto al Pixel Shader 3.0 (nVidia GeForce 8800 GT/ATi Radeon HD 2900 XT)
■ **SPAZIO SU HD:** 15 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL ■ **SVILUPPATORE:** Bioware
■ **PUBLISHER:** EA ■ **DISTRIBUTORE:** EA ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.masseffect.com

Mass Effect 2

GOLD AWARD
GAMES machine

La Space Opera in terza persona di Bioware arriva al suo secondo capitolo, più epico, più vario e più intrigante che mai. Salutate il ritorno di Shepard e i mille mondi di questo sfortunatissimo universo.

Mettetevi comodi in poltrona, tirate fuori il popcorn delle grandi occasioni, spegnete la luce e preparatevi per un nuovo viaggio. E non fate come quei maleducati che parlano durante tutta la proiezione, che in Mass Effect 2 ci sono tanti di quei dialoghi e tanta di quella storia che disturbare e perdersi anche solo un passaggio è pura follia. Forte del successo ottenuto dal primo capitolo, Bioware è tornata nell'universo fantascientifico da lei creato per narrare le nuove avventure del comandante Shepard e della sua banda di vecchi e nuovi eroi galattici. Con un solo obiettivo: limare le poche sbavature del primo episodio e allargare a dismisura i pregi di un'avventura d'azione come se ne sono viste poche sui nostri monitor fin dall'alba del videoludo. E ora, silenzio in sala e spegnete i cellulari (che poi fanno interferenza coi monitor e si sentono le scariche elettromagnetiche...).

UN COMANDANTE, C'È SOLO UN COMANDANTE...

Vorrei potervi raccontare un po' della trama di Mass Effect 2, ma il fatto è che già solo entrare un filo nel dettaglio rovinerebbe molto l'atmosfera del gioco e soprattutto provocherebbe delle inevitabili righe sulle portiere della mia macchina. Facciamo così, io parto alla lontana, aggiornando i pochi che si sono persi la prima avventura e aggiungendo qualcosa qua e là di quanto dovremo affrontare nel secondo capitolo. In questo modo spero di salvare almeno gli specchietti retrovisori. Siamo in un futuro lontano e l'universo è popolato di razze umanoidi per lo più pacifiche e tecnologicamente avanzate. Il comandante Shepard, membro dell'Alleanza e valoroso guerriero, si trova a raccogliere informazioni su strani attacchi portati ai danni di alcune colonie. Scopre così il piano di una razza di macchine senzienti, i Reaper, che, ciclicamente, attacca le razze organiche della galassia per poi nascondersi per millenni. Ovviamente Shepard deve combattere questi nemici, anche a costo di sacrificare i suoi compagni di squadra, la sua amata Normandy, la nave tecnologicamente più avanzata dell'Alleanza, e persino la base operativa del concilio delle razze.

ALL'INIZIO DI MASS EFFECT 2 RITROVIAMO TUTTO COSÌ COME LO AVEVAMO LASCIATO

Shepard, il comandante che fa impallidire Kirk e Picard uniti, torna a combattere il male cosmico!

PIÙ DI IERI, MENO DI DOMANI

Una delle caratteristiche più intriganti di Mass Effect 2 è la possibilità di importare il salvataggio del primo episodio e ritrovare non "un" comandante Shepard, ma il personaggio che si è costruito nel corso del precedente capitolo. Tutte le decisioni prese nei vari bivi della narrazione e tutti gli eventi accaduti verranno integrati nei dialoghi del secondo episodio con cambiamenti marginali per il prosieguo della storia, ma fondamentali ai fini della costruzione di un proprio alter ego spaziale. La cosa si ripeterà anche con questo Mass Effect 2 e il terzo episodio, che vedrà la luce tra un anno o poco più (speriamo poco meno, ma non si sa mai). Anche questa volta le decisioni, le sottotrame romantiche e gli eventi diventeranno parte di un universo che sarà unico anche se paragonato con l'esperienza di gioco di amici e parenti.

LA MIA ARMA NON HA PAUSE, SE LO VOGLIO

Che usiate le care vecchie armi del primo ME o le nuove heavy weapon introdotte in questo secondo episodio, non potrete non apprezzare la sforzo fatto dal team di Bioware per rendere ancora più coinvolgente e veloce l'azione nella parte cruciale delle missioni. Gran parte di questo ritmo aumentato è reso possibile dalla quickbar, di cui abbiamo parlato nel testo principale, che permette di utilizzare skill e abilità di Shepard e alleati senza per forza richiamare il menu di pausa vero e proprio. Intendiamoci, questa novità non rende meno utile il cosiddetto menu tattico, ma ha il pregio di eliminare le pause di gioco forzate che prima, inevitabilmente, rallentavano l'azione.
La possibilità di richiamare il bullet time da soldato o i poteri biotici da adepto senza dover necessariamente stoppare il corso degli eventi permette anche di godersi maggiormente il ritmo frenetico degli scontri, di apprezzare il dettagliatissimo level design e gli sforzi di nascondere punti di copertura per Shepard e compagnia bella nei posti più disparati. Perché sì, dobbiamo segnalare anche questo: il gameplay richiede ancora al nostro eroe di sfruttare al massimo barriere e muri per proteggersi dai nemici. La cosa è anche "peggiorata" rispetto al primo ME vista l'introduzione, come dicevamo prima, della rigenerazione della salute oltre a quella degli scudi: trovare un buon punto per nascondersi dai nemici e avere la giusta visuale per contrattaccare è ora più che mai la strategia giusta per avere la meglio su alieni, sconosciute forme di vita meccaniche e tutta la stravagante e appariscente masnada di truppe che cercherà di fermare la nostra cavalcata verso la salvezza dell'universo.

In ME2 ci attendono nuove razze e nuovi personaggi. Non bastava quanto visto nel primo? Ovviamente no!

Come da tradizione Bioware, anche Mass Effect 2 contiene alcuni minigiochi dedicati all'hackeraggio di contenitori e porte di accesso.

SHEPARD E LA SUA BANDA NON AVRANNO BISOGNO SOLO DI CREDITI, MA DOVRANNO RECUPERARE ALTRI CINQUE MATERIALI IN GIRO PER LA GALASSIA

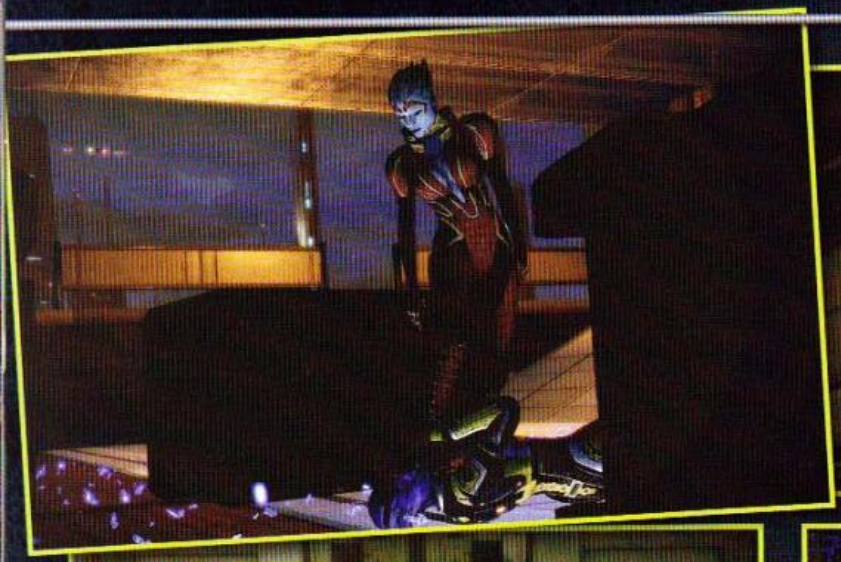
Ma veniamo a noi. All'inizio di Mass Effect 2 ritroviamo tutto così come lo avevamo lasciato. Sono passati pochi mesi dalla vittoria finale sui letali nemici tecnologici e Shepard, a bordo della sua nave, è in giro a cercare ed eliminare le ultime sacche di resistenza nello spazio. D'un tratto, una nave enorme, mai vista prima, incrocia la strada della Normandy e senza alcuna spiegazione la affronta, distruggendola. Poco prima dell'esplosione vediamo parte dell'equipaggio scappare. Tutti tranne Shepard, che parrebbe disperso. Ottimo. Il secondo titolo di una saga inizia con la morte del personaggio principale e la distruzione di tutto quanto esista di familiare per il giocatore. Sarà davvero così? Non mi spingo più avanti per non rovinarvi le sorprese. Diciamo solo che ovviamente Shepard tornerà dall'altra sponda dell'Ade, ma in un ruolo diverso da quello del comandante Alleato che ben conosciamo. Dovrà avere a che fare con gruppi terroristici, nuove minacce, vecchi amici dispersi e nuove conoscenze. Il tutto all'ombra della minaccia che ha distrutto la Normandy originale e che vuole sicuramente annientare la vita senziente nella galassia. Tutto questo nella solita selva di biforcazioni della trama, decisioni da prendere che modificheranno sensibilmente gli eventi narrati fino alla conclusione stessa del gioco, che potrà essere diversa in base a come interpreteremo il protagonista. E sì, tra queste possibilità e tra le conseguenze diverse che potremo affrontare c'è ne sono anche di imprevedibili, che preferiamo non rivelare anche perché siamo moderatamente convinti che il vero finale plausibile per la saga sia uno e uno soltanto, una differenza fondamentale di Mass Effect rispetto altri titoli di casa Bioware.

RAMIFICAZIONI E MORALITÀ NEL VUOTO COSMICO

Se i dettagli dei nuovi nemici e del destino delle vecchie conoscenze della saga sono per forza di cose da mantenere avvolti nel mistero, possiamo almeno concentrarci sulla struttura di Mass Effect 2. La trama, così come per il primo episodio, si dipanerà attraverso una serie di missioni principali a cui si affiancano una marea di eventi secondari. Non solo quest con incarichi semplici, ma vere e proprie missioni parallele alla narrazione principale, con tanto di personaggi e situazioni tutti da scoprire. A differenza del primo ME, infatti, questo secondo episodio è composto da molte sottotrame e da meno missioni "asettiche", vero punto debole del primo titolo. Per carità, anche in Mass Effect 2 troviamo eventi slegati dal filone principale (come segnali di soccorso, o basi di pirati stellari da ripulire) ma la loro quantità è stata ridotta in favore di missioni legate ai personaggi della squadra, al loro passato e alle loro esperienze personali. Una scelta felice, che carica ancora di più il gioco di pathos. Come per il numero di missioni a disposizione anche un altro aspetto caratteristico della serie è stato aggiornato e migliorato.
Parliamo dell'allineamento morale di Shepard, e delle ripercussioni che il suo atteggiamento ha nei dialoghi e nei rapporti con altri personaggi. Come nel primo Mass Effect, ogni azione può essere buona o cattiva (fornendo rispettivamente punti Paragon o Renegade). Raccogliendo questi punti si possono ottenere nuove opzioni nelle discussioni e addirittura, e questa è una novità, intervenire dinamicamente durante un evento: in certi dialoghi, infatti, potrebbe comparire un'icona blu (Paragon) o rossa (Renegade), offrendo un interven-

Le inquadrature di ME2 risultano più dinamiche rispetto a quelle viste nel predecessore. Questo, unito al numero maggiore di animazioni per ogni personaggio, rende i combattimenti molto più vivaci e visivamente gradevoli.

Come nel precedente Mass Effect, anche questo secondo episodio sarà ricco di personaggi da reclutare nella "Squadra Shepard".



Le trame dei personaggi ricorrenti della serie saranno ricche di colpi di scena.

L'arsenale di Shepard è stato rivisto e ampliato. Da segnalare l'introduzione della nuova categoria di armi pesanti.

Meglio diventare soldati esperti di armi, guerrieri tecnologici, combattenti biotici o un mix di tutto questo?

to di Shepard legato a questi due diversi atteggiamenti. Un esempio? Interrogare un criminale potrebbe risolversi con parole persuasive o con un proiettile in una gamba...

MANO ALLE ARMI

Ok, la trama riprende gli eventi del primo ME, le missioni secondarie sono di più e meglio integrate nella storia. Ma in definitiva le novità vere e proprie di Mass Effect 2 quali sono? Ebbene, ci sono innovazioni e cambiamenti a tutti i livelli. A differenza di quanto succedeva nel primo capitolo, per esempio, Shepard e la sua banda non avranno bisogno solo di crediti, ma dovranno recuperare altri cinque materiali in giro per la galassia (nelle missioni o scandagliando i pianeti con un apposito rilevatore di minerali), utili per sviluppare gli upgrade dell'equipaggiamento.

ADDITIVO PER INTENDITORI

Una volta portata a termine la missione principale, al giocatore è offerta una scelta: proseguire all'infinito per completare ogni missione secondaria e sbloccare equipaggiamenti e upgrade vari, oppure terminare il gioco e sbloccare la modalità Plus. Questa modalità ricomincia il gioco dall'inizio, portandosi dietro il personaggio, i livelli di esperienza e l'arsenale raccolto fino a quel punto. Due modi differenti e complementari per offrire qualche punto di longevità in più a un titolo già di suo non certo povero sotto questo aspetto...

LE NOVITÀ INTRODOTTE CORREGGONO I POCHI PUNTI DEBOLI VISTI NEL PRECEDENTE EPISODIO, FORNENDO UN UNIVERSO INTERESSANTE E RICCO DI ALTERNATIVE E STORIE DA VIVERE E ASCOLTARE

Se questo non bastasse, diciamo che Shepard stesso può essere "specializzato" in sei diverse classi, cosa che modifica le abilità che avrà a disposizione durante le missioni.
Ritroviamo i classici poteri del primo episodio: una specializzazione in armi da fuoco, una in poteri biotici (bolle di energia e altre cose simpatiche) e una in tecnologia (sonde e controllo su intelligenze artificiali). Oltre a queste, il gioco prevede tre classi miste, giusto per variare un po'. Il nuovo capitolo, inoltre elimina l'uso del medigel per curare le ferite, introducendo la rigenerazione spontanea: i vecchi kit medici servono ora solo per riportare in vita i compagni caduti. Se questo ancora non bastasse, possiamo continuare citando le 19 armi, suddivise in nuove categorie a cui si aggiungono le armi pesanti (lanciamissili, lanciagranate, cannoni a energia), o gli equipaggiamenti per l'armatura di Shepard e compagni (con il comandante in grado di cambiare e indossare parti di equipaggiamento differenti dalle tute standard). Una marea di cambiamenti più o meno importanti, ma tutti inte-

I combattimenti sono oltremodo spettacolari. Merito dell'Unreal Engine 3 e di Bioware!

Nelle sequenze filmate e durante i dialoghi, possiamo notare la cura con cui sono resi i dettagli di ognuno dei personaggi di ME2.

12: Shepard potrà migliorare il potenziale e la precisione delle armi grazie agli upgrade sparsi in giro per la galassia.

Che razza di nemici affronteremo stavolta? Diciamo solo che ci saranno novità eclatanti e insospettabili ritorni...

MASS EFFECT 2 È IL PIÙ SPETTACOLARE ACTION RPG SPAZIALE DI SEMPRE

ressanti e in grado di fornire ben più che un pretesto per esplorare l'enorme galassia, passare allo scanner le centinaia di pianeti in cerca di risorse o segnali di aiuto e visitare i negozietti dei vari avamposti, magari fermandosi ogni tanto per risolvere qualche piccola quest.

QUESTIONI DI TATTICA...

Mass Effect 2, quindi, si presenta come il prosieguo ideale del primo, acclamatissimo, titolo della serie. Le novità introdotte correggono i pochi punti deboli visti nel precedente episodio, fornendo un universo interessante e ricco di alternative e storie da vivere e ascoltare.
Passando in analisi l'azione vera e propria, scopriamo che anche in questo ambito i cambiamenti sono marginali, ma utili.
L'interfaccia di gioco, con tanto di pulsante per mettere in pausa l'azione e fornire indicazione ai compagni di squadra, è rimasta più o meno la stessa.
In aggiunta, però, troviamo una piccola quickbar dalla quale attivare i poteri di Shepard o quelli dei suoi compagni senza necessariamente mettere in pausa tattica il gioco.
Un piccolo cambio di rotta che rende ancora più adrenalinico il combattimento, come se non fosse già sufficientemente accattivante il level design di tutti i livelli (anche quelli delle missioni facoltative. Basta con i pianeti tutti uguali e ripetitivi!) e l'aspetto grafico in generale.
Su questo versante, Mass Effect 2 è tutto quello che il suo diretto precursore non poteva essere: troviamo animazioni molto più convincenti, ambienti definiti con un dettaglio incredibile, nemici e alieni con caratteristiche fisiche e persino abbigliamento davvero particolareggiati.
Certo, volendo fare i certosini possiamo dire che in alcune situazioni, Shepard e compagni si muovono ancora un po' goffamente (per esempio scendendo un gradino con la leggiadria di un'incudine...), ma si tratta di una piccolezza di fronte alla maestosità del resto del lavoro svolto.
Plauso anche per texture, luci ed effetti grafici, capaci di portare l'esperienza visiva ai massimi livelli mai prodotti dall'Unreal Engine 3.

SCI-FI DA GRANDE SALA

Di Mass Effect 2 si potrebbe parlare per ore cogliendo sempre uno spunto per apprezzarne questo o quel aspetto.
Volendo sintetizzare possiamo semplicemente affermare che il più spettacolare action RPG spaziale di sempre ha battuto se stesso diventando un'esperienza di gioco irrinunciabile e appagante come non mai.
Possiamo girarci intorno quanto vogliamo, ma di fatto nel nuovo titolo Bioware troviamo tutto: un affresco di Sci-Fi degno delle saghe cinematografiche più amate, azione, elementi di RPG, dilemmi morali e inaspettati colpi di scena, personaggi carismatici e improbabili decisioni con conseguenze spesso sorprendenti. Il tutto incorniciato da una qualità visiva e sonora senza paragoni.
Direi che in attesa del terzo e ultimo capitolo c'è di che festeggiare...

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

SKILL E ABILITÀ

Shepard e la sua banda di umani e alieni ben assortiti (con tanto di clamorosi ritorni e inaspettate new entry) avranno a disposizione un parco di abilità e skill ben definite. Da questo punto di vista, ME2 non è molto differente dal suo predecessore: poteri come il sovraccarico biotico o il bullet time (o scarica adrenalinica) non sono novità vere e proprie. Differente è il discorso per alcune skill avanzate: Shepard può sviluppare nuovi poteri grazie agli upgrade, mentre i suoi compagni potranno utilizzare abilità più potenti solo quando saranno fedeli al comandante. Il modo per guadagnarsi la fiducia di ogni membro della squadra? Aiutarlo con le missioni legate al suo passato o ai suoi problemi personali.

L'interfaccia del menu tattico è rimasta semplice e intuitiva.

Commento

Mass Effect 2 è semplicemente a un gradino dalla perfezione. Nonostante il rischio di un paragone con il suo altrettanto spettacolare precursore, il team di Bioware riesce nella cosa più difficile: spiazzare il giocatore e farlo meravigliare per tutta la durata del gioco e oltre. Le novità introdotte si integrano perfettamente con i classici meccanismi della serie, le nuove missioni secondarie offrono una profondità narrativa ineguagliabile e i nuovi elementi grafici rendono alla perfezione l'atmosfera galattica. Un vero e proprio capolavoro, ricco e interessante come pochi titoli nella storia dei videogiochi. Epico, spettacolare e sorprendente.

Pro: Epico e spettacolare
Missioni secondarie interessanti
Graficamente da urlo

CPU: Dual Core (Quad Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: 512 MB (1 GB compatibile DirectX 11)
SPAZIO SU HD: 10GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Codemasters ■ PUBLISHER: Codemasters
DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: online/LAN
LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,90

www.dirt2.com

Colin McRae DiRT 2

GOLD AWARD GAMES machine

Il nuovo modo di guidare sporco...

Non capita spesso di recensire giochi in cui si hanno delle competenze specifiche dirette: chi valuta giochi di calcio di certo non è un calciatore (anzi di solito i vari PES e FIFA vengono recensiti dallo Xam e dal Toso, il primo è soprannominato "Il Bananero", il secondo se dà un calcio a una palla gli si stacca di netto il ginocchio), lo stesso si può dire per chi recensisce sparatutto e platform (non conoscono nessun redattore che fa parkour), però questa volta la tendenza si inverte, dato che io sono un pilota di rally. Certo, non ho mai potuto partecipare a delle competizioni per ehm... mancanza di sponsor, ma ho maturato una notevole abilità alla guida di veicoli su tracciati sterrati. In particolare quando ero piuttosto giovane (sui 17 anni), accompagnato dal mio fido amico Ale, eravamo soliti prendere la Ritmo grigia del padre per andare in zone industriali in costruzione a fare "sgarfadis" (derapate in friulano). Il problema quando si è alla guida di veicoli tanto potenti, è di prenderci la mano ed esagerare; per la precisione, l'ultima mia esperienza alla guida della mitica "De Ridem" (chiamata così perché il suono assomigliava a Ritmo in inglese) coincide anche con l'ultimo giorno di vita di quel povero veicolo. Partiti alla volta del circuito con l'aria professionale di chi è quasi costretto a fare il deficiente, io e Ale capimmo subito che eravamo troppo carichi perché la cosa non finisse in tragedia. Ale, al quale era delegato il compito di portare il mezzo alla pista (che poi era un enorme spiazzo sterrato in mezzo al nulla) in quanto maggiorenne e patentato, si girò verso di me e disse: "Questa volta la spacchiamo", io assentì e risposi: "Proviamoci" (le premesse non erano male. NdTMB). Arrivati sul posto, notammo che il cantiere era leggermente progredito e che ora era stata creata una specie di rampa artificiale, composta da un enorme tubo e una piattaforma metallica a fare da rampa. Dopo qualche derapata controllata, il nostro sguardo venne attirato dalla rampa come un potente magnete: era lì, ferma, guardinga come un matador nell'arena e noi eravamo il toro, il toro più sciagurato che la storia della corrida ricordi. Al volante c'era Ale, la macchina

DIRT 2 È UN GIOCO DIVERTENTE E BEN FATTO

In questa schermata è possibile modificare l'assetto della vettura.

La cartina del mondo ci illustra tutti gli eventi disponibili.

GIOCHIAMO TUTTI INSIEME DAI!

In DiRT 2 più che mai la componente multiplayer ricopre un ruolo primario. Fare tornei offline è come detto abbastanza stimolante, ma quando si entra nel fantastico mondo dell'online, beh, DiRT 2 diventa il re incontrastato dei giochi di corsa.
I server Codemasters sono stabili e garantiscono anche a connessioni relativamente lente di poter gareggiare alla pari con gli altri, inoltre la quantità di modalità presenti (le stesse della controparte offline) garantiscono una buona varietà. Spicca l'ottima idea di fornire una volta a settimana un diverso tempo da battere su una pista indicata: i migliori tempi (visibili in un'apposita schermata) ottengono punti esperienza e gloria imperitura. L'unico grosso neo è relativo alla mancata convergenza tra piattaforme: i possessori di DiRT 2 per PC, al momento, non sono tantissimi e non sempre vi verrà fornita una sufficiente scelta di gare a cui partecipare. Visto che bene o male anche i possessori di PC ormai hanno in mano un pad (quindi il detto valido per gli FPS: "Quando un uomo col pad incontra un uomo con mouse e tastiera, l'uomo col pad è un uomo morto" non si applica ai giochi di guida), mi pare quanto mai una scelta poco saggia.

Lo Utah è uno degli scenari più belli da vedere.

LA PARTE AUDIO È PIUTTOSTO ETEROGENEA

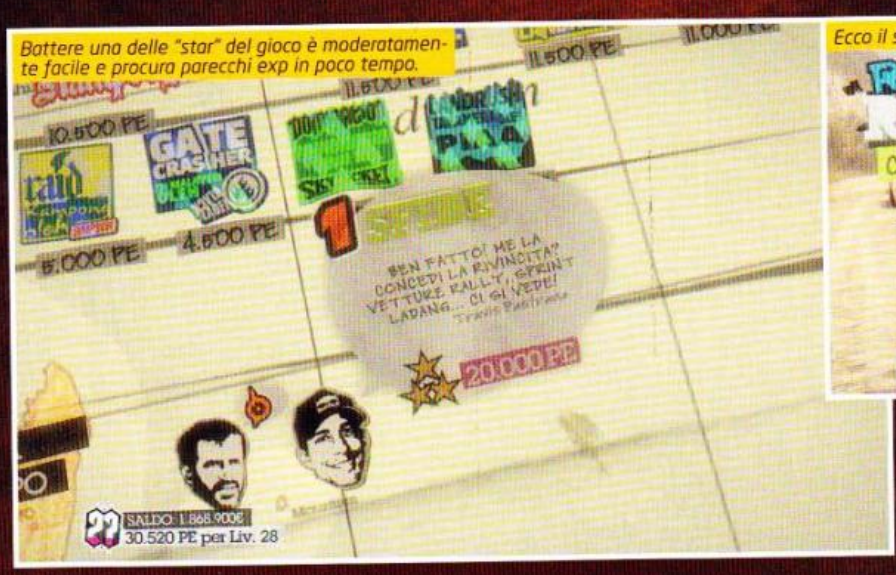
era la sua ed era giusto che fosse lui a prendersi gli applausi della folla immaginaria. Partiti da circa 80 metri, arrivammo all'appuntamento con la rampa a circa 60 all'ora, una velocità folle per la Ridem e anche per le condizioni del tracciato. Io mi aggrappai alla maniglia sopra la porta con una mano, al cruscotto con l'altra e con le orecchie a tutto il resto: la macchina balzò sulla salita come un giaguaro, perdemmo di vista l'orizzonte per qualche istante e poi... badabom! Un tonfo sordo ci comunicò che la corsa era finita, anche perché la macchina si spense all'istante: il dislivello di circa 70 cm fu troppo per lei! Sospensioni spaccate completamente, olio su pista, facemmo segno ai soccorsi che era tutto a posto (in modo da tranquillizzare i parenti a casa). Ale restò in silenzio per qualche istante, io pure. Ale si girò verso di me e disse: "Si torna a piedi mi sa" – "Eh sì, pure a me". La macchina venne lasciata lì, probabilmente destinata al sollazzo degli operai.
Chi dunque meglio di me può capire le vere sensazioni dei piloti di rally? Chi meglio di me può comprendere se la vettura nel gioco si comporta in modo corretto? Chi meglio di me può stabilire il grado simulativo di questo prodotto targato Codemasters? Nessuno, decido io qua dentro.

MA CHE TI CORRI?

Colin McRae DiRT 2 (solo DiRT 2, da ora) è un prodotto che vuole fare contenti un po' tutti; siccome a quanto pare le classiche gare di rally dal punto A al punto B hanno stufato (almeno secondo il giudizio di Condemasters), si è deciso di proporre un gioco contenente molteplici discipline legate in qualche modo alle corse su sterrato. Le modalità di gioco sono numerose e ve ne parlo in un box apposito, quello che però dovete recepire distintamente è che ci troviamo di fronte a un titolo scarsamente simulativo, piuttosto curato, e che strizza l'occhio (anzi li strizza entrambi) ai classici eventi americani, caciaroni e accompagnati da musica rockeggiante.
Le atmosfere tipiche degli competizioni legate a MTV piuttosto che al concorso di miss maglietta bagnata (ma senza donne e senza magliette bagnate), si cominciano a respirare fin da subito. La schermata di accesso alle varie attività è divisa in due ambienti, all'interno del vostro camper scassatissimo (che purtoppo resta tale anche quando siete milionari. Sarebbe carino se il veicolo migliorasse in base alla vostra carriera... un po' come accadeva in U.S. Championship V'ball con le auto) e subito fuori da esso, in un'area transennata dove si accede alle opzioni, alla scelta, personalizzazione e acquisto del veicolo e alle importantissime news (per maggiori info andate al box sul multiplayer). Tornando dentro al camper, troverete l'accesso alla modalità multiplayer, ai vostri progressi e a una mappa del mondo, sulla quale spunteranno fuori via via gli eventi a cui partecipare offline. Nel complesso la soluzione scelta per raccogliere le varie opzio-

Guidare con la visuale interna è un bel casino, specie quando si incrina il vetro.

Giocare online con gli scassoni ha il suo perché...



Battere una delle "star" del gioco è moderatamente facile e procura parecchi exp in poco tempo.

Ecco il sindaco di DiRT 2.

Ecco la domination a Londra, qui non conta chi taglia prima il traguardo ma chi fa più punti.

ni che offre il gioco è simpatica, ma un po' dispersiva, alla lunga entrare e uscire da 'sto benedetto camper rompe un po' le scatole, niente di esagerato intendiamoci, ma continuo a preferire le care vecchie schermate statiche.

FERMATI IDIOTA ABBIAMO TAMPONATO

Questa recensione sta venendo fuori un po' come gli pare (come se fosse la prima volta... NdTMB), ho già scritto la maggior parte del testo e mi resta da trattare la giocabilità e la grafica. Questo succede quando la "sindrome da foglio bianco" si fa più marcata: si comincia da qualsiasi parte, l'importante è iniziare. Comunque, DiRT 2 è un gioco divertente e ben fatto. Il comportamento delle vetture, nonostante l'impronta marcatamente arcade, è sempre coerente e fedele allo spirito del gioco; le soddisfazioni non mancheranno, specie con le auto da rally e rally cross, quelle con una vocazione più "fuoristradistica", invece, sono un po' troppo sballonzolanti per poter procurare esaltazione in seguito a una curva presa bene o a una derapata controllata... fino ad arrivare al peggio, cioè alle buggy, inutile tipologia di veicoli che va pianissimo, è poco divertente e non tiene per nulla la strada. Quando mi toccava affrontare competizioni a bordo di questi scassoni mi veniva la piangina.

DiRT 2, a qualsiasi livello di difficoltà (e ce ne sono davvero per tutti i gusti, da quello per i bambini che pasticciano col pad, a quello ultra pro per me inavvicinabile), è anche un gioco che perdona tanto: mettere due ruote fuori dal tracciato quasi mai vi farà andare la macchina a remengo, sbattere con la fiancata contro i bordi difficilmente comporterà un testacoda, inoltre l'innesto della retromarcia (nel caso ci si trovi col muso contro il bordo) è velocissimo. A questo va aggiunto ovviamente il flashback, un sistema che permette in qualsiasi momento di riportare indietro la vettura di alcuni secondi, quindi molto utile nel caso di incidente o impastamenti assortiti; fortunatamente il numero di questi flashback è limitato e di numero via via più basso man mano che si aumenta il livello di difficoltà.

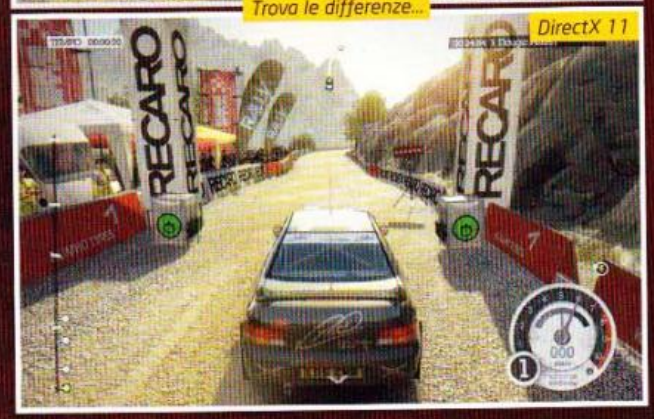
Certo, non è tutto rose e fiori, per esempio i circuiti potevano essere un po' di più, alla fine ce n'è uno per ogni ambientazione, percorribile al contrario, solo a pezzi ecc., ma resta comunque sempre quello. Il bordo pista è quasi sempre marmoreo, che ci siano dei copertoni o delle balle di fieno, l'impressione è sempre quella di essere andati a sbattere contro dei blocchi di calcestruzzo; inoltre i valori che rappresentano le caratteristiche sono un po' sballati, prima di tutto non si capisce perché una vettura con caratteristiche inferiori debba costare di più di una maggiormente competitiva, e poi, specie sul piano della manovrabilità, ci sono delle discrepanze che mi hanno lasciato piuttosto perplesso (in particolare la Colin McRae R4 possiede una guidabilità di cinque su dieci, quando a mio giudizio è uno dei veicoli più maneggevoli in assoluto). Niente da dire infine riguardo all'AI degli avversari, sono aggressivi

ULLALLÀ QUANTE MODALITÀ

Sono in tutto otto le modalità di gare proposte da DiRT 2. Si va dalla classica "vai dal punto A al punto B", a gare all'interno di un circuito chiuso, passando per quelle in cui ogni tot secondi viene cacciato il pilota che si trova più dietro (chiamata Sopravvivenza). Oltre a queste merita menzione la competizione definita Dominio, nella quale non importa chi arriva prima al traguardo, ma chi stabilisce il tempo migliore in determinati settori del tracciato. Globalmente si tratta di una buona varietà di competizioni, tutte nel complesso ugualmente avvincenti, dove la differenza non la fa tanto la modalità, quanto la tipologia delle auto proposte.

DirectX 9

Trova le differenze...

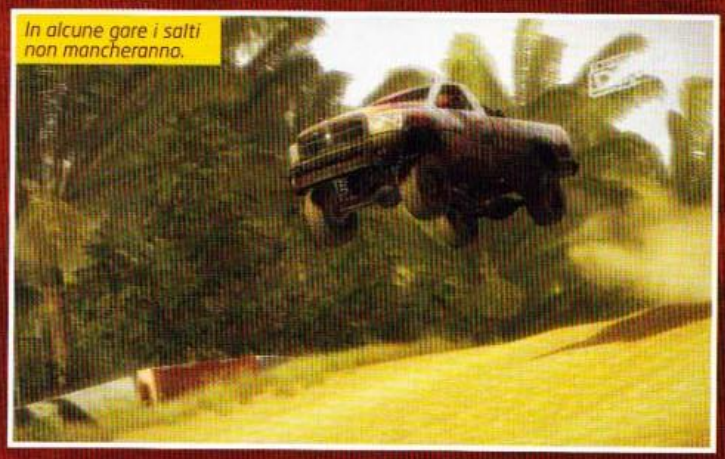


DirectX 11

IL COMPARTO TECNICO È DI BUON LIVELLO

CI VUOLE L'ASSETTO?

DiRT 2 è un gioco prettamente arcade e quindi logica vorrebbe che non sia necessario intervenire sull'assetto della vettura. Questo è sicuramente vero, ma solo se si resta sotto un certo livello di difficoltà (col più difficile assettare la macchina è indispensabile) e se non si ha la velleità di battere qualche record online. Mi riferisco alle gare settimanali già menzionate nel box sul multiplayer: in queste competizioni per andare a levigare il centesimo di secondo bisogna necessariamente intervenire sui parametri della vettura... cosa comunque piuttosto semplice da fare e ben spiegata dalla voce fuori campo.


In alcune gare i salti non mancheranno.

Abbattere i cartelli obbliga a tenere la traiettoria ideale.

LE DIFFERENZE TRA LA VERSIONE CHE USA LE DIRECTX 9 E QUELLA CHE USA LE DIRECTX 11 POSSONO ESSERE DEFINITE IRRILEVANTI

quanto ci si aspetterebbe da competizioni del genere.
Il comparto tecnico è di buon livello, DiRT 2 l'ho giocato a casa con DirectX 9 mentre le foto le ho fatte in redazione su un PC dotato di Windows 7, Radeon HD 5850 e quindi DirectX 11: beh, come potete vedere dal confronto fatto da qualche parte su queste pagine, se c'è differenza (SE) è davvero impercettibile. Comunque con DirectX 9 o 11, la parte visiva è ampiamente soddisfacente, e questo nonostante il motore del gioco abbia ormai i suoi bei annetti sulle spalle, essendo lo stesso di Colin McRae DiRT e Grid. Diciamo che il meglio di sé lo dà quando c'è da riprodurre scenari immersi nella natura: vegetazione splendida, pareti rocciose favolose e nebbiolina volumetrica rendono le gare una vera esperienza visiva; per contro, quando la pista passa tra le mura cittadine, tutto manca di dettaglio e appeal. Infine gli specchi d'acqua lasciano parecchio a desiderare: una sorta di liquido simile al mercurio che non trasmette alcuna trasparenza, mentre il pubblico è un po' tutto uguale e si muove all'unisono come un esercito di robot.
I modelli delle vetture (tutte presenti anche nel "mondo reale") sono buoni, niente di clamoroso ma ci siamo, inoltre le macchine si spaccano sufficientemente per dare l'idea dei danni causati al mezzo. Scarsini invece gli interni: il cruscotto può essere leggermente personalizzato e verranno progressivamente aggiunti degli adesivi a testimonianza delle competizioni portate a temine, ma ciò nonostante il tutto appare un po' troppo spoglio. Nulla a che vedere con Shift, tanto per capirci.
La parte audio è piuttosto eterogenea: da un lato abbiamo le musiche, un sacco di belle canzoni rockeggianti pur del tutto sconosciute al sottoscritto (ma del resto ormai io rientro nella categoria degli "arzilli"), dall'altro le voci, con i commenti affidati a dei professionisti. Fin qui niente di strano ma le cose sono due: o sono stati scelti degli attori con voci troppo simili tra loro o sono state usate poche persone per i personaggi maschili e una per quelli femminili, perché il risultato all'orecchio è quello di sentire Dave Mirra che dopo una sportellata ci dice che dovremo ripagargli la macchina e pochi istanti dopo Travis Pastrana che ci fa i complimenti per il sorpasso... con la stessa identica voce. Ripeto, sarebbe stato decisamente meglio utilizzare attori con una timbrica molto diversa tra loro. Sul piano della varietà delle frasi pronunciate, invece, proprio non ci siamo, sono troppo poche e già dopo poco ci si stufa di sentire sempre gli stessi commenti.
Niente da dire invece sugli effetti sonori, il rumore degli pneumatici sulla ghiaia, i vari cigolii della vettura, il rombo dei motori... tutto è assolutamente ben fatto.
Bon, credo sia tutto, fate i bravi e non correte troppo.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Commento

Un po' perché è un bel gioco, un po' perché di concorrenza in giro ce n'è pochina, sta di fatto che DiRT 2 è il gioco di rally che un appassionato del genere non può lasciarsi sfuggire. Tecnicamente piuttosto valido, dotato di una giocabilità molto buona e di un livello di difficoltà in grado di adattarsi alle capacità di chiunque, DiRT 2 vi conquisterà e vi terrà impegnati numerose ore offline e potenzialmente all'infinito online: entrare nel mirabolante mondo dell'online infatti, grazie anche alla presenza dei contest, è un'esperienza imperdibile che raccomando sentitamente e che fa passare DiRT 2 da gioco medio buono a titolone di prim'ordine.

Pro: Parte online eccellente
Tecnicamente molto valido

Contro: Menu troppo laborioso
Pochi circuiti

VOTO 90

CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad Core) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Radeon HD 3850/GeForce 7900 (Radeon HD 4800/GeForce 9800)
SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Airtight Games ■ PUBLISHER: Capcom
DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39.90

www.darkvoidgame.com

Dark Void

Ma il Vuoto Oscuro è quello che ci viene nell'anima ogni volta che ascoltiamo una canzone dei Dari?

Interessante questo Dark Void. Un po' perché ogni volta che Capcom affida lo sviluppo di un gioco a un team occidentale ci tremano le gambe, un po' perché il concept del titolo in questione butta in mezzo tante di quelle variabili da instillare un minimo di curiosità anche nei soliti diffidenti (e io mi metto fra questi, lo devo ammettere).

Un parto difficile, perché di questo titolo si parla già da un pezzo, tanto è vero che Capcom non ha mancato di mostrarlo a più riprese in fiere ed eventi vari, e non di rado lo si è visto anche fra le pagine della rivista che tenete in mano. Negli ultimi tempi, complice l'avvicinarsi dell'uscita, l'hype è tornato a salire, anche per merito di alcuni video promozionali ben riusciti, di quelli che ti invogliano a chiederti se tutto sommato valga la pena aprire il portafoglio. Perché poi gennaio è pure un mese balordo, le release sono centellinate, mentre neanche due mesi dopo si scatenerà l'apocalisse, in quell'insensato delirio marzolino voluto dalle software house di mezzo mondo.

Ma torniamo a noi. Dark Void nasce dalle manine sante degli Airtight Studios, agli esordi come sviluppatori ma non certo gli ultimi arrivati: trattasi infatti di ex-membri di FASA Studio (quelli di Mechwarrior, ma anche di Shadowrun, meglio non dimenticarlo) e Microsoft, il cui grosso del team ha dato i natali a Crimson Skies: High Road to Revenge. Non vi dice niente? Non preoccupatevi, non è l'Alzheimer che avanza, trattasi di un arcade con aeroplani assortiti, molto spassoso e ben realizzato, uscito però solo sulla prima Xbox. Il curriculum insomma ci dice solo belle cose, o quasi, quindi perché tanti dubbi e così poche certezze? Perché qua non ci si fida di nessuno, tanto meno delle belle promesse, che mica regaliamo il "90" a tutti noi!

FASCISTI SU MARTE? NO, ALLE BERMUDA

Ambientato durante il periodo della Seconda Guerra Mondiale (o poco prima), Dark Void inizia con il nostro protagonista, William Augustus Grey, che precipita su una delle tante isole presenti nel famoso Triangolo delle Bermuda, quella zona di mare dove si suppone siano scomparsi navi, aerei, cani e, soprattutto, tanti soldoni sfuggiti al fisco... Inoltre ha fatto la fortuna di trasmissioni dall'indubbio valore scientifico come Voyager di Roberto Giacobbo e Mistero di Enrico Ruggeri. Butta male, eh? Ma andiamo avanti. Appena caduti e miracolosamente scampati all'attacco di una misteriosa creatura (con una citazione da Lost che sfiora il plagio), scopriremo ben presto che il tutto fa parte di un piano ben preciso, che ci obbligherà a confrontarci con delle creature ultradimensionali note come le Sentinelle. Queste bestiacce altro non sono che una versione alternativa dei Rettiliani, esseri umanoidi dalla sembianze di rettili appunto, che alcuni sostengono far parte di un complotto atto a sottomettere l'umanità. Non scherzo, c'è gente seriamente convinta che i capi di Stato siano stati già da tempo sostituiti dai Rettiliani, essendo mutaforma di natura e come tali presenti fra l'umanità da tempi immemori. Insomma, quel carogna del vostro capoufficio o il

DARK VOID NASCE DALLE MANINE SANTE DEGLI AIRTIGHT STUDIOS, AGLI ESORDI COME SVILUPPATORI MA NON CERTO GLI ULTIMI ARRIVATI

Assaltare i dischi volanti per prenderne possesso non richiede un grosso sforzo.

I dogfight tra i canyon hanno il loro fascino. Peccato per la poca varietà dei nemici.

Poteva mancare il classico fucile da cecchino? Che domande...

Non è un romantico valzer, ma un fotogramma che vi suggerisce la presenza di prese ravvicinate in Dark Void.

DI SICURO ABBIAMO UNA "TRAMA POLPETTONE" CHE NEL CORSO DEL GIOCO DECOLLA A STENTO

bullo che vi ruba i soldi a scuola potrebbe essere proprio un Rettiliano: fate attenzione!
Quindi, ricapitoliamo: abbiamo il Triangolo delle Bermuda e degli esseri alieni mutaforma, ci mancava giusto una dimensione parallela e il solito "prescelto", "eletto", "chiamatelocomevipare" a completare il tutto. Ah no, manca giustamente lo scienziato pazzo, in questo caso un personaggio su cui aleggiano molte leggende, nientemeno che Nikola Tesla. Inventore della corrente alternata, Tesla è in realtà ricordato principalmente per la disputa con il nostro Guglielmo Marconi in merito all'invenzione della Radio, nonché per essere il depositario di segreti e presunte mistificazioni che fanno la felicità dei programmi televisivi citati poco fa.

Di sicuro abbiamo una trama polpettone che nel corso del gioco decolla a stento, dove in buona sostanza succedono cose e accadono fatti talmente prevedibili da far sbadigliare un bambino. Cosa si potrebbe pensare di un gruppo di alieni intelligentissimi e tecnologicamente avanti anni luce, che invece di fornire armi modernissime ai fascisti (che poi sarebbero nazisti, ma il gioco glissa misteriosamente in proposito) gli propinano mezzi e armamentari a dir poco "old"?

ROCKET RANGER

Ah sì, quelli erano proprio bei tempi. Dico, quelli della Cinemaware, dell'Amiga e di quei giochi che quando li vedevi non ci potevi credere. Cosa c'entra tutto questo con Dark Void? Più di quanto si possa immaginare, anche perché il nostro spavaldo Will passerà buona parte del suo tempo a svolazzare per i cieli tramite uno zainetto a propulsione ideato da Nikola Tesla. Proprio come il protagonista di Rocket Ranger! Va beh, ho capito che solo io mi esalto ancora per queste cose, ma a una certa età succede.
Dark Void del resto è proprio diviso fra due anime: una che vi vedrà appunto librarvi leggeri come una farfalla di 100 e passa Kg, e una dove invece si spara con il personaggio visto di spalle, proprio come negli sparatutto in terza persona. Perché alla fine la natura del gioco è questa, inutile girarci troppo attorno. C'è persino l'immancabile sistema di cover, che ci permette di nasconderci sfruttando l'ambiente, con gli spostamenti fra una copertura e l'altra trapiantato a forza dal tie-in di Terminator Salvation (il che la dice lunga...). Se avete un minimo di esperienza in questo genere di giochi saprete quindi cosa aspettarvi, con scontri fatti di sparatorie dove occorre attendere che il nemico metta fuori la testa per riuscire a seccarlo. In questi frangenti a far la differenza è proprio l'intelligenza artificiale degli ostili, che non sono proprio delle cime, purtroppo: a parte il fatto che non si muovono quasi mai (tranne quelli muniti di jetpack, leggermente più dinamici), hanno dalla loro una notevole resistenza ai colpi, che di fatto ci costringe a non sprecare troppi proiettili. Del resto non ci viene concessa la possibilità di portarci dietro più di due armi alla volta, solitamente una fornita di un grosso caricatore e un'altra caratterizzata da un calibro ben più cattivo. A parte l'Oppressor, il mitra base, potremo trovare nel corso dell'avventura nuove armi, alcune di origine aliena, potenziabili con una serie di upgrade (tre in totale per ognuna) in grado di aumentarne l'efficacia. Stesso discorso per il nostro jetpack, che dal mitra

Queste bestiacce volanti hanno un unico punto debole e sparano fastidiosissime flash bomb.

Ebbene sì, i cyborg che incontrerete nel gioco non sono altro che involucri per striscianti rettiliani...

Nikola Tesla ci delizierà con alcune perle di saggezze. Peccato che i sottotitoli siano minuscoli e semitrasparenti.

Quando ci troviamo appesi a una piattaforma possiamo trascinare i nemici nel vuoto come il buon Ezio Auditore insegna...

base potrà arrivare a lanciare addirittura un razzo! Rabbrividiamo... L'unica vera variante rispetto ai classici third person shooter è il cosiddetto "vertical combat system", che in pratica è un modo molto sofisticato per dirvi che potrete combattere anche in verticale, appesi alle piattaforme coi denti, sia in risalita che in discesa. Nulla di così eclatante, ma almeno è una piacevole variante sul tema che male non fa.
È interessante notare che il jetpack ha due differenti utilizzi: lo si può attivare per sollevarsi in verticale per un breve periodo oppure per volare come farebbe un novello Iron Man. Attenzione, perché il volo non è esattamente una passeggiata di salute e librarsi nell'aria richiede una certa perizia nei movimenti, quindi le prime volte potreste ritrovarvi a rimbalzare da una parete all'altra senza capirci un granché. Per fortuna bastano pochi minuti per apprendere i fondamenti dell'aerodinamica e quindi poter affrontare i dischi volanti su cui si muovono le creature aliene. Le battaglie sono dei cosiddetti dogfight, duelli ravvicinati insomma, dove occorre sapersi muovere con una certa abilità per evitare il fuoco nemico e quindi contrattaccare con manovre acrobatiche assortite. Se poi ci sentiamo particolarmente agili, potremo tentare l'abbordaggio alle navicelle nemiche, una manovra in realtà assai semplice, basata su QTE elementari.

L'UNICA VERA VARIANTE RISPETTO AI CLASSICI THIRD PERSON SHOOTER È IL COSIDDETTO "VERTICAL COMBAT SYSTEM"

IL VOID NON È POI COSÌ VUOTO

La scelta dell'Unreal Engine 3 si è rivelata decisamente positiva per la realizzazione grafica di Dark Void: sebbene l'ambientazione non sia proprio la più complessa della storia, si difende e ci restituisce un'ottima fluidità, una buona gestione dell'illuminazione (sebbene l'UE3 inizi a mostrare il fianco in questo senso) e personaggi ben dettagliati e animati. Anche le texture si mantengono su un livello qualitativo apprezzabile, sebbene di tanto in tanto vi siano degli abbassamenti di qualità che tradiscono la natura multipiattaforma della produzione. Lascia invece un po' perplessi la fisica: seppur sia sventolato il supporto PhysX, se ne fa un uso assai limitato, con un ragdoll non proprio irresistibile visto che i nemici morti paiono diventare leggeri come fuscelli, tanto che basta sfiorarli con i piedi per trascinarli in giro.
Stupenda invece la colonna sonora, composta da Bear McCreary e suonata da una vera orchestra sinfonica: l'autore del resto è ben noto ai fan di Battlestar Galactica (presente!) e non di rado vi capiterà di trovarne diverse influenze in Dark Void.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

Non sembra, ma quella specie di iguana meccanica è piuttosto grossa e cattiva.

Commento

L'ultimo nato sotto l'egida di Capcom è sicuramente un prodotto colmo di belle intenzioni, ma di altrettante imprecisioni a livello di realizzazione. Il problema più grosso, al di là di una certa ripetitività nell'azione e di una trama da "copia e incolla", rimane tuttavia rappresentato dalla scarsa longevità: non vi nascondo che sono rimasto a dir poco basito nel vedere i titoli di coda dopo 5 ore. Se consideriamo la totale assenza di una modalità multiplayer e un fattore di rigiocabilità praticamente inesistente, cosa ci rimane? Ben poco ed è questa sicuramente la più grossa pecca di Dark Void, che già di suo è un gioco tutt'altro che perfetto. Difficile non essere delusi...

Pro: Ottima colonna sonora
Carina l'idea del jet pack...

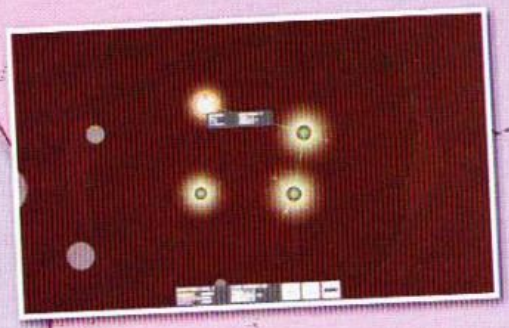
Contro: ... ma dopo un po' stufa.
Incredibilmente breve

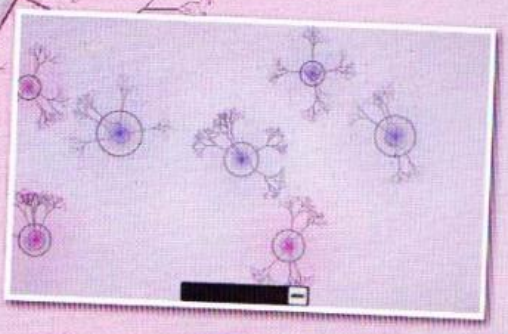
VOTO 69

CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 1 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 64 MB (Una qualsiasi con 64 MB)
SPAZIO SU HD: 50 MB **CONNESSIONE:** ADSL

SVILUPPATORE: Rudolf Kremers, Alex May **PUBLISHER:** Omni System
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 14.99

www.dyson-game.com



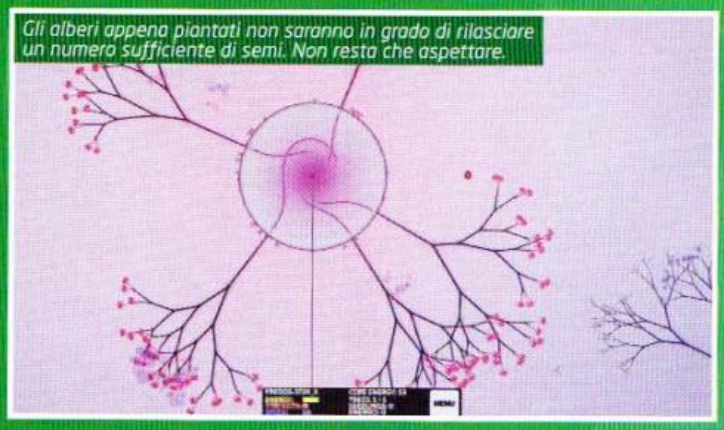


Eufloria

Un tempo si chiamava Dyson e nell'ultimo anno ha vinto anche numerosi premi. Ora torna sotto una nuova forma, più completa, più divertente ma anche più costosa.

Sfere colorate, sfere che si attirano e che si respingono. Nel mondo dei giochi indipendenti, oramai è chiaro, basare il gameplay su questi oggetti tondeggianti è divenuta una vera e propria moda. Dopo aver giocato e archiviato Osmos, a riempire il nostro schermo di cerchi luccicanti ci pensa Eufloria: ovvero l'evoluzione finale di Dyson, il progetto che da circa un anno colleziona premi e pubblico e che ora, finalmente rifinito in ogni sua parte, si presenta nella sua forma definitiva. Ma perchè il nome Eufloria? Perché se cercate Dyson su un qualsiasi motore di ricerca, in un paio di click scoprirete che questo è proprio il nome del più grande produttore di aspirapolvere al mondo, e non il fisico inglese Freeman Dyson, che ha ispirato i nostri valorosi programmatori.
Il geniaccio in questione, oltre a dare del tu alla fisica quantistica, è anche l'ideatore del cosiddetto "Albero di Dyson": in pratica il dottor Freeman (ehm... una cascata di risonanza, non avrei mai pensato di vederne una, figuriamoci provocarla) teorizza la possibilità di far crescere degli alberi geneticamente modificati sopra gli asteroidi, e in questo modo creare nel tempo un ambiente in cui gli umani possano vivere. Sembra interessante, vero? È proprio su questa teoria che si basa Eufloria: il nostro compito sarà quello di comandare un esercito di semi volanti alla conquista degli asteroidi presenti in ciascun livello. Molti di questi corpi celesti non daranno problemi e per ogni dieci semi spediti nella loro orbita potremo ricavare un albero, il cui numero massimo è dato dalla grandezza dell'asteroide scelto. Esistono due tipi di alberi che potremo far crescere: il primo servirà per creare nuovi semi e il secondo si occuperà di difendere l'asteroide in caso di attacco. Ben presto, infatti, dovremo vedercela con dei semi nemici, anche se la sfida non sarà comunque mai troppo impegnativa. La chiave per risolvere ogni livello di Eufloria d'altronde è sempre e solo una: anche se ciascun asteroide darà ai propri semi caratteristiche diverse (tra forza, velocità ed energia) e quindi in un primo momento si sia spinti a pensare che sia preferibile utilizzarne un tipo piuttosto che un altro, ben presto sarà chiaro come raggruppare il maggior numero di semi rappresenti la strada più veloce per la vittoria. Arrivare alle cento e passa unità è però inizialmente un processo molto lento, al punto che personalmente mi sono ritrovato a mettere più volte il gioco in background, aspettando di aver raggiunto il numero di semi necessario per il prossimo attacco. D'altronde i nemici raramente prendono iniziativa e fino a quando non andrete a provocarli potrete stare tranquilli. Quel che più indispettisce è che il gameplay in sé è eccezionale, al punto che la semplicità a cui probabilmente gli sviluppatori sono stati costretti ad aspirare, di solito un bene, qui appare come un cervello di un bambino nel corpo di un gigante. Eufloria avrebbe potuto avere dozzine di elementi in più ma ne sarebbero bastati anche solo la metà per renderlo un titolo imperdibile. Si accontenta invece di volare basso, di riproporre i suoi venticinque livelli per ben due volte se si considera la modalità "Materia Oscura", accessibile portando a termine la prima volta il gioco e leggermente più difficile della precedente.

Francesco Serino



Gli alberi appena piantati non saranno in grado di rilasciare un numero sufficiente di semi. Non resta che aspettare.

Commento

Le grandi potenzialità nella struttura di gioco non servono a nulla se poi vengono abbandonate a se stesse. In Eufloria accade proprio questo, col risultato che l'unica via per il successo è attendere di avere il numero necessario di semi per invadere il prossimo asteroide. Graficamente i dettagli generati proceduralmente rendono l'ambientazione molto bella da vedere, ma al tempo stesso suoni e musica non garantiscono la varietà necessaria per un gioco dai ritmi così lenti. Un seguito potrebbe fare sfaceli!

Pro:
Il gameplay ha grandi potenzialità

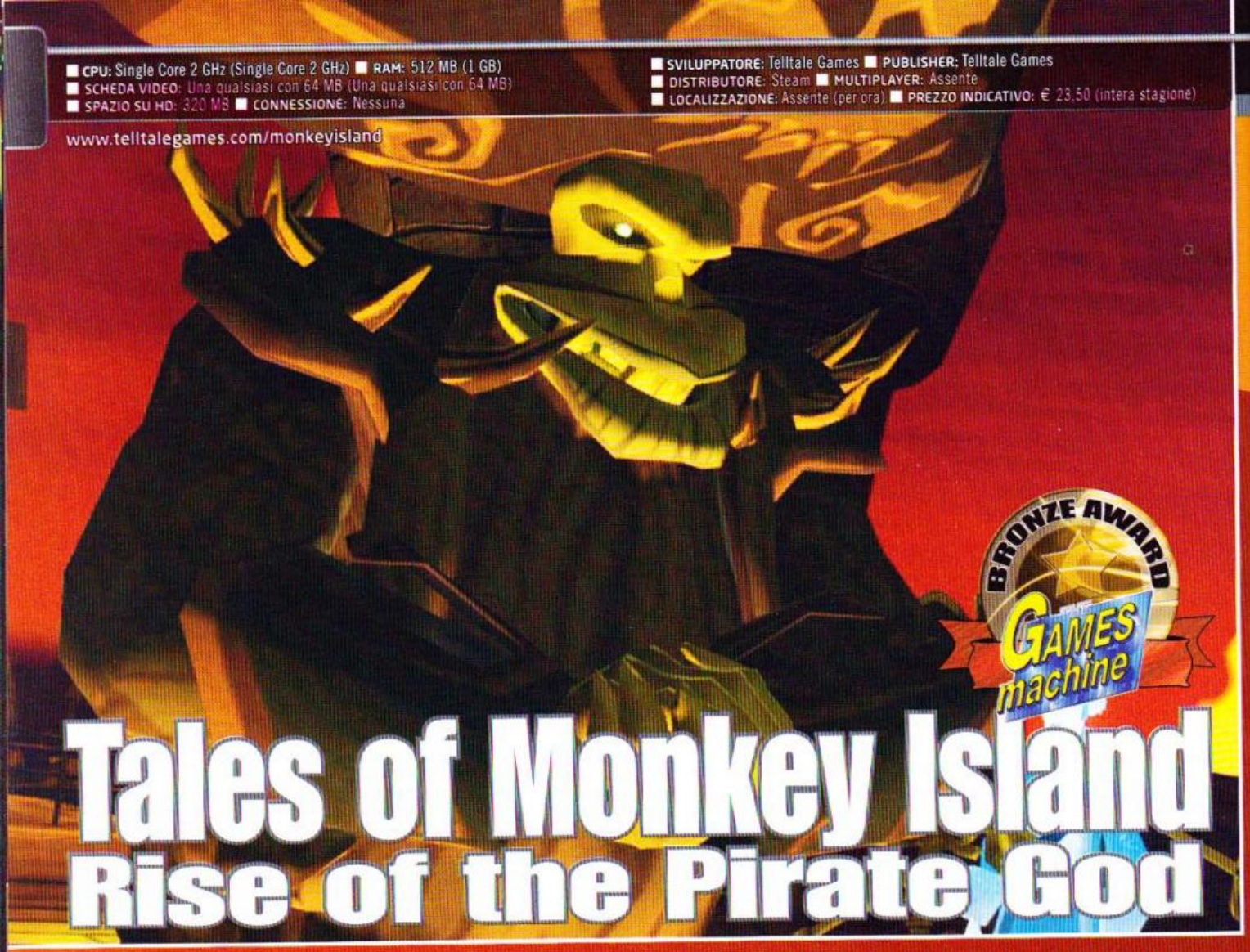
Contro:
Troppo lento,troppo facile: noioso!
Niente multiplayer

VOTO 68

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 64 MB (Una qualsiasi con 64 MB)
■ SPAZIO SU HD: 320 MB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: Telltale Games ■ PUBLISHER: Telltale Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente (per ora) ■ PREZZO INDICATIVO: € 23,50 (intera stagione)

www.telltalegames.com/monkeyisland



Tales of Monkey Island
Rise of the Pirate God

Finiscono con questo episodio le nuove, rocambolesche avventure del pirata più amato da noi videogiocatori.

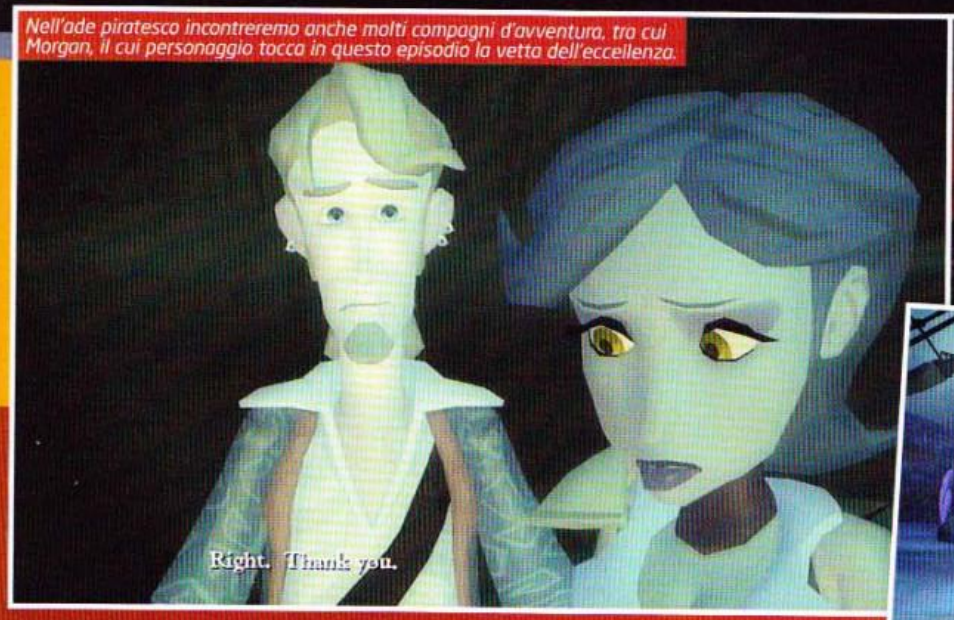
Avete mai letto la saga del signor Malaussène, così amabilmente raccontata dai libri di Daniel Pennac? Se non lo aveste mai fatto, correte in libreria: "Il paradiso degli orchi" è lì che vi aspetta. Ma fate attenzione, molta attenzione. Dopo quel libro, vi verrà voglia di leggere anche gli altri e trovarli non sarà difficile, visto che l'elenco è pubblicato in quarta di copertina. Il problema, semmai, è che in quell'elenco si cela un minaccioso epic fail: l'ordine con cui i volumi sono stati pubblicati in Italia non riflette quello originale, per cui "La Prosivendola" appare menzionato prima de "La fata carabina" e, leggendolo prima di quest'ultimo... beh, la parola "spoiler" e l'amarezza che ne derivano assumeranno tutto un altro significato. Ma che c'entrano le sventure del signor Malaussène con quelle di Guybrush Threepwood? C'entrano, c'entrano, perché adesso mi toccherà spiegare cosa succede nel capitolo finale e, per farlo, dovrò necessariamente svelare come va a finire il quarto episodio a quelli che ancora non l'hanno giocato, magari in attesa della Collector's Edition. Quindi facciamo così: io parlo della trama solo nel prossimo paragrafo e a partire da quello dopo smetto, così voi lo sapete e se non volete rovinarvi la sorpresa... non dovrete fare altro che saltarlo.

PER I TEMI TRATTATI E LA PIEGA ASSUNTA DAGLI EVENTI, RISE OF THE PIRATE GOD HA PERSO BUONA PARTE DELLO SPIRITO GIOCONDO DELLA SERIE

UN LUNGO VIAGGIO...

Il quarto episodio di Tales of Monkey Island non si è concluso esattamente nel migliore dei modi per il nostro temibile pirata. Nelle primissime battute di Rise of the Pirate God, infatti, lo vediamo uscire niente meno che dalla sua tomba, in forma ectoplasmatica, con tanto di scheletro in semitrasparenza. È inutile aggiungere che se nel nostro mondo la morte è l'unica certezza, in quello delle avventure Lucas (e derivate) può diventare uno stato del tutto tempo-

Se vi è mai capitato di incontrare la definizione "naysayers" e di chiedervi cosa mai volesse dire... giocate a Monkey Island e lo scoprirete!



Nell'ade piratesco incontreremo anche molti compagni d'avventura, tra cui Morgan, il cui personaggio tocca in questo episodio la vetta dell'eccellenza.

CON QUESTO EPISODIO TELLTALE CI HA INDUBBIAMENTE DATO UNA "AVVENTURA" PIUTTOSTO CHE UNA "COMMEDIA"

raneo, soprattutto se si considerano valide anche certe opzioni di "non vita" sperimentate in prima persona dal super-cattivo LeChuck negli altri giochi della serie. Stavolta, però, a dover provare l'ebbrezza dell'incorporeo, o la necessità di un deodorante per un corpo in decomposizione, sarà proprio il nostro simpatico eroe, sballottato per tutto il quinto episodio tra il mondo dei mortali e un desolato, e per molti versi malinconico "ade piratesco", formato essenzialmente da cinque stanze, in cui le anime perdute dei pirati possono trovare "la loro via per l'aldilà". Chiaramente, però, a Guybrush di tutto questo non importa un fico secco, perché il suo scopo è quello di recuperare la sua vita mortale, la sua sposa Elaine e, già che c'è, sconfiggere l'arcinemico LeChuck che, nel frattempo, è diventato così potente da costituire una minaccia per l'intera realtà.

FINALE CON SBOTTO

È indubbio che, per i temi trattati e per la piega assunta dagli eventi, il capitolo conclusivo di Tales of Monkey Island abbia perso buona parte dello spirito giocondo che contraddistingue l'intera serie e, anche se faremo il solito bagno nell'assurdità, in questo episodio Telltale ci ha indubbiamente dato una "avventura" piuttosto che una "commedia", riservandoci una meccanica di gioco molto più incentrata sulla raccolta di oggetti e sui continui, ripetuti spostamenti tra una location e l'altra, rispetto al solito. Ne consegue che questo episodio risulta immediatamente più lungo e complesso da giocare, e va affrontato con la dovuta calma: un gran finale, insomma, in cui fa la sua comparsa la versione 2.0 del duello a insulti (combattiamo contro due personaggi, ma con le nostre risposte dovremo consolarne uno e offenderne un altro nel contempo) e in cui fanno la loro comparsa numerosi enigmi a tempo, soprattutto nella lunga e concitata scena finale. La necessità di compiere più volte le stesse azioni arriva a essere frustrante, e a volte sorge il dubbio che si tratti di un espediente per allungare artificialmente il brodo. Ma poi arriva sempre il colpo di genio che ci fa perdonare tutto. No, sul finale non vi diciamo proprio niente.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

Urgh! La situazione sembra essere davvero precipitata, adesso!

Il modo in cui LeChuck continua a puntualizzare i propri diritti su Elaine ha davvero dell'ossessivo...

Commento

E con questo episodio, si conclude il ritorno trionfale di Guybrush Threepwood che, sebbene all'inizio abbia provocato anche qualche piccolo mal di pancia, con il passare del tempo ha saputo convincere sempre più, toccando nel terzo e nel quarto episodio le massime vette del divertimento. Intendiamoci, il quinto non è da meno, solo che alcune azioni obiettivamente troppo ripetitive rischiano di incrinare un po' il divertimento. Nulla di cui preoccuparsi, però, per un'avventura che complessivamente ha saputo onorare il nome che si porta appresso. E scusateci se è poco!

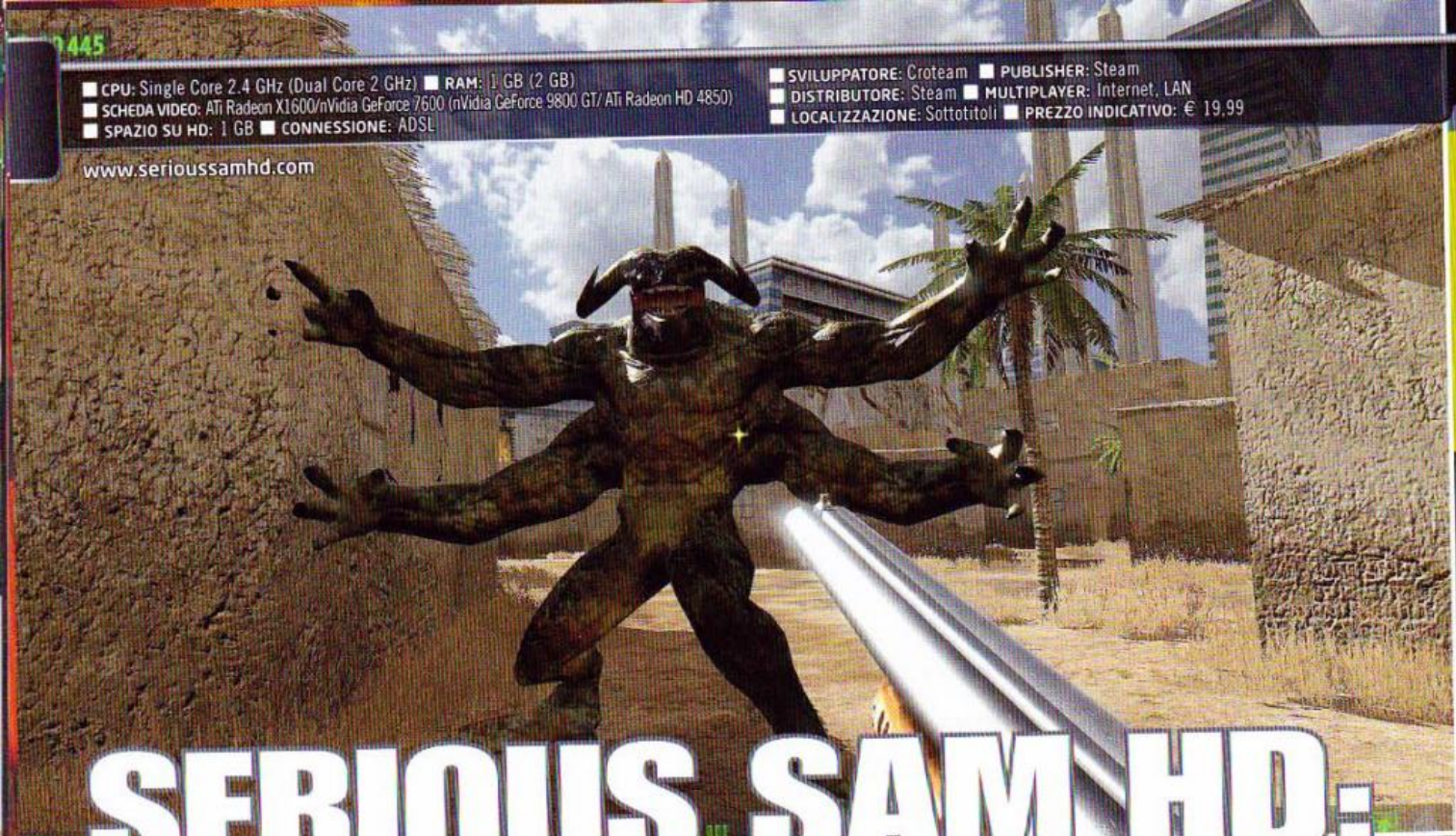
Pro: Buon finale per le avventure di Guybrush.
Ottima sceneggiatura.

Contro: Alcune azioni un po' troppo ripetitive.
Non si può acquistare singolarmente.

VOTO 81

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600/nVidia GeForce 7600 (nVidia GeForce 9800 GT/ ATi Radeon HD 4850)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Croteam ■ PUBLISHER: Steam
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet, LAN
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,99

www.serioussamhd.com



SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

Questa volta gli occhiali da sole servono davvero a Sam, con tutto questo HDR...

Fa piacere osservare come Croteam continui a "campare" sul suo brand d'esordio, a ben 8 anni dalla prima pubblicazione, senza nemmeno far innervosire i fan. Potrebbe sembrare un atteggiamento più che ovvio, ma va ricordato quanto sia rischiosa, a volte, la cattiva gestione di un marchio: esempio ne è la saga di Painkiller, basata su un gameplay molto simile a quello di Serious Sam, vittima di scelte scellerate nell'autorizzare seguiti "apocrifi" di scarsa qualità (confidiamo nel futuro, comunque). Tornando al vecchio Sam, va innanzitutto rilevata la coerenza concettuale di questa nuova release: in origine, una prima abbozzata versione di Serious Sam: The First Encounter avrebbe dovuto servire come tech-demo, per mostrare le capacità del motore grafico sviluppato dallo studio croato prima del 2001. Oggi che il Serious Engine è arrivato alla sua terza versione, lo scopo di questo remake è in parte lo stesso, ovvero illustrare le nuove feature grafiche, con la differenza che in questo caso i progetti futuri sono ben più solidi, visto che il SE 3 animerà il terzo capitolo della serie, oltre al prevedibile SS HD: The Second Encounter.

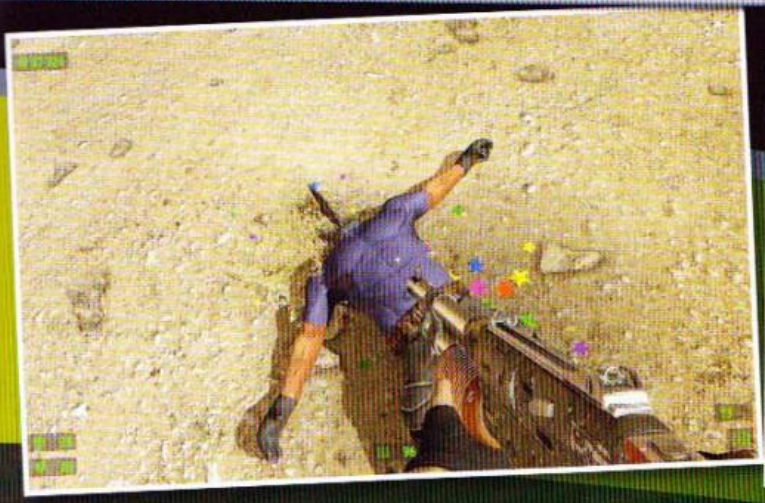
VAI E DISTRUGGI

Per chi fosse stato appena abbandonato da un'astronave sulla Terra, come un dolce e spaurito E.T., è bene ricordare qualche "fondamentale" di SS:TFE: i Croteam, come molti di noi, sono cresciuti a pane e Duke Nukem, motivo per il quale hanno donato al loro protagonista, Sam "Serious" Stone, simili caratteristiche da eroe "smargiasso" e fuori dalle righe, una volta presa la decisione di costruire un gioco vero e proprio. Anche il resto della trama, d'altronde, sembra buttare nel calderone i più elementari cliché dei giochi d'azione, con la solita orda di alieni da rispedire a casa, in questo caso dopo aver affrontato un viaggio nel tempo fino all'antico Egitto. Giocando nuovamente il titolo, però, è facile ritrovare le ragioni per cui Serious Sam è diventato, a suo modo, un oggetto di culto: al di là della scanzonata ambientazione, comunque azzeccata nel suo gusto "retrò", gli sviluppatori hanno costruito una perfetta macchina "competitiva", uno sparatutto a stage in cui ogni singolo elemento funziona a prescindere dalla sua complessità tecnica. Addirittura, alcuni avversari forni-

GLI SVILUPPATORI HANNO COSTRUITO UN'OLIATA MACCHINA "COMPETITIVA", IN CUI OGNI ELEMENTO FUNZIONA A PRESCINDERE DALLA SUA COMPLESSITÀ TECNICA.

Indovinate che succede fra una frazione di secondo? I pezzi li stanno ancora raccogliendo...

Ogni tanto, sono presenti i classici meccanismi del "tira la leva" o "raccogli la chiave": per il resto, è come vedete in quest'immagine...



La distruzione di piante e statue si affida ad animazioni precalcolate.

scono inaspettate minacce "grazie" alla limitatezza della loro IA, incastrandosi in qualche angolo per poi balzare fuori all'improvviso, ormai dimenticati: i più scafati di voi riconosceranno in questa descrizione i "cavalloni scarnificati", cornuti e coriacei, ma degni di menzione sono anche i "kamikaze acefali", portatori di tensione in ogni anfratto della mappa. In particolare, molti nemici hanno l'abitudine di lanciarsi nello scenario da ogni direzione, impedendo di fatto al giocatore di servirsi del solo movimento di strafe per levarsi d'impiccio, magari camminando all'indietro con un bel mitra a canne rotanti. D'altronde, in SS:TFE persino alcuni proiettili sono dotati di semplici routine di intelligenza artificiale, così da seguire il protagonista come dei capricciosi missili a ricerca, giusto perché i nemici da cui provengono, mostri a sei braccia e colossi infuocati, rimangono fermi come pezzi di artiglieria. Affrontiamo solo ora le abilità del protagonista, anche perché in pratica non ne ha: Sam Stone è un bellimbusto che "parla" unicamente con le armi (potenti ma abbastanza canoniche, fatta eccezione per il cannone portatile, vero tratto distintivo dell'arsenale), il cui controllo è affidato al più classico set di comandi per un FPS, in modo che nessun amante del genere debba imparare alcunché. In ogni mappa, naturalmente, è possibile rifornirsi con armature e medikit di ogni taglia, oltre che con armi e munizioni disposte ad arte lungo le vallate e gli enormi spazi di cui sono composti, in gran parte, gli scenari.

SAM È UN TIPO QUADRATO, PURE TROPPO

La nuova animazione introduttiva dà subito l'idea di una prova di prestanza tecnica: una sequenza nello spazio mostra il globo terrestre e i rinnovati effetti di shading (i rilievi sono un po' esagerati, ma in un gioco così non stona), con abbaglianti lens flare in bella evidenza. Purtroppo, però, è difficile usare SS HD per immaginare i contenuti grafici dell'annunciato Serious Sam 3: il lavoro maggiore è stato fatto sugli effetti, oltre che sulle texture, ma la complessità poligonale delle ambientazioni è fin troppo vicina a quella del 2001. I modelli dei personaggi, invece, sono ora più particolareggiati, con strati di normal map e una buona integrazione nel sistema di illuminazione dinamica, ma le scarne animazioni fanno sì che la differenza si noti poco, soprattutto nel caos dei combattimenti. Tuttavia, è possibile notare che il numero dei nemici, pur se apocalittico, non ha effetti particolarmente negativi sul framerate, almeno negli stage ambientati al tramonto: l'HDR, invece, tende a far diminuire la fluidità nelle scene alla luce del sole, come già succedeva in Serious Sam 2, e non è detto che sia facile, nella produzione del nuovo capitolo, riuscire a raggiungere un buon equilibrio tecnico in presenza di volumi più sfaccettati (e in SS3 dovranno esserlo per forza). Poco male, almeno in questa riedizione funziona tutto a meraviglia, con punte di eccellenza proprio negli scenari più luminosi e minimali, dove risplendono i muscoli e le pellicce delle bestiacce. Dedichiamo la chiosa finale all'unica novità portata in dote da SS:TFE HD, una modalità cooperativa un po' deludente, a dire il vero. Il difetto più grave è il cattivo bilanciamento delle forze in campo: insieme a una manciata di compagni (i giocatori ammessi, comunque, sono 16) è stato possibile completare la seconda metà del gioco in appena un'ora e mezza, fino a "sdraiare" il boss dei boss in meno di un minuto, senza nemmeno un chiaro conteggio dei punti per ogni partecipante. Dal canto loro, i Croteam hanno promesso una patch per migliorare questa opzione e integrare almeno il Deathmatch , anche perché la data di pubblicazione di SS HD: The Second Encounter non è poi così lontana.

SE IN UNA STANZA CI SONO RIFORNIMENTI PER TUTTE LE ARMI È MEGLIO PREPARARSI A UNA BATTAGLIA COLOSSALE...

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Generalmente, non si cita mai il fatto che Serious Sam è giocabile anche in terza persona. Sarà perché il personaggio è legnoso come pochi?

Commento

Serious Sam HD vive della freschezza dell'originale, di cui è copia fedele tranne che nell'aggiornamento dell'impianto grafico, di buon livello pur senza strafare (in particolare, la complessità poligonale delle ambientazioni è rimasta la stessa). Certo, con sé porta una nuova modalità cooperativa, giusto per seguire il trend, ma i risultati sono a dir poco discutibili. Tuttavia, se esiste un solo fan degli sparatutto a digiuno di Serious Sam (anche se ormai è difficile), questa è l'occasione giusta per mettere le mani su uno degli shooter più additivi della storia. Per gli altri, posso solo dire che mi sono divertito, nonostante fosse la terza volta che finivo il titolo.

Pro: Un pezzo di storia rimesso a nuovo, per pochi euro
Additivo è dir poco

Contro: Co-op scadente
Davvero poco longevo

VOTO 74

CPU: Single Core 2,6 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Nvidia GeForce 6600/ATi Radeon X1300 (Nvidia GeForce 7950GT/ATi Radeon 4800)
SPAZIO SU HD: 5,5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Katauri Interactive ■ PUBLISHER: 1C Company
DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,99

www.kings-bounty.com

SILVER AWARD GAMES machine

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Il clone meglio riuscito di Heroes Of Might & Magic si mette l'abito femminile. Il successo sarà lo stesso riscosso dal suo predecessore?

Alla fine del 2008 scrivevo su queste pagine e mi stupivo di quanto fosse bello King's Bounty: The Legend. Questa espansione non poteva quindi finire in mani diverse dalle mie, non trovate? Che quelli di 1C Company abbiano deciso di chiamarlo "seguito", piuttosto che espansione stand-alone, poco conta: il gameplay ricalca pari pari quello visto nel predecessore e le novità si contano sulle dita di una mano. Tagliamo la testa al toro e diciamo che si tratta di un episodio parallelo, alla stessa stregua dei vari Vice City e San Andreas nei confronti di GTA III, con la differenza che in Armored Princess il nostro alter ego veste con una minigonna succinta ed è in grado di far girare la testa anche al cavaliere più irreprensibile.

ALLA RICERCA DEL MENTORE PERDUTO

La principessa Amelie, questo il suo nome, si ritrova teletrasportata nel mondo di Teana alla ricerca di un mentore che la possa condurre alla liberazione del suo castello, assediato dalle peggiori cose che mente malefica abbia mai partorito. Durante le peregrinazioni per le diverse isole che compongono l'arcipelago la nostra eroina dovrà affrontare tutta una serie di nemici, da mandare al creatore grazie alle proprie capacità di condottiera senza paura. L'esplorazione del mondo consente ad Amelie di approcciare diversi personaggi che assegnano quest e che forniscono unità di vario tipo in cambio di denaro.

I COMBATTIMENTI SI SVOLGONO IN ARENE DIVISE IN CELLE ESAGONALI DOVE LE NOSTRE MILIZIE SI MUOVONO GRAZIE A UN CLASSICO SISTEMA A TURNI

I combattimenti si svolgono co-

Il nostro amico Stitch se la dorme beato. Il suo lo ha fatto: il muro che protegge l'Inquisitor chi lo ha realizzato, secondo voi?

La barca è essenziale per muoversi tra un'isola e l'altra e per scoprire anfratti irraggiungibili via terra.

Il libro delle magie si riempie velocemente e offre una buona scelta fin da subito.

COME TI IMPLEMENTO L'ACHIEVEMENT

Un altro piccolo ma interessante fattore di novità rispetto al predecessore è un sistema di achievement integrati nel gioco, come visto recentemente in Borderlands. In pratica, una volta completata una serie di azioni determinate, il giocatore viene premiato non solo con una medaglia, ma anche con un bonus permanente come, ad esempio, un certo numero di punti esperienza aggiuntivi. Sebbene una parte di questi achievement si ottenga col normale prosieguo dell'avventura, fa sempre comodo ogni tanto fermarsi a controllare se ce n'è qualcuno a portata di "tiro", così da garantirci un passaggio di livello più veloce.

Alcuni luoghi apparentemente inospitali come questo passo montano si rivelano forieri di buone opportunità.

LA CARATTERISTICA PRINCIPALE DI ARMORED PRINCESS È QUELLA DI ESSERE UN GIOCO LUNGO E PARECCHIO IMPEGNATIVO

me in King's Bounty: The Legend, ovvero in arene divise in celle esagonali dove le nostre milizie si muovono con un classico sistema a turni. Oltre a usufruire delle capacità intrinseche di ciascuna unità, Amelie è in grado di intervenire personalmente una volta per turno grazie alle proprietà magiche che ha acquisito fino a quel momento, spendendo un congruo quantitativo di punti mana.

L'unica vera grande novità che differenzia Armored Princess e The Legend è la presenza di un pet che ha le fattezze di un drago e che siede placidamente pigro a bordo arena durante i combattimenti. Il nostro piccolo Stitch (la somiglianza con il compagno di giochi di Lilo è impressionante!) ha la capacità di intervenire sul campo di battaglia spendendo punti "Rage", che possono aumentare sia quando le nostre unità subiscono danni, sia quando alcune milizie al nostro servizio lanciano particolari incantesimi che generano "rabbia". Il buon Stitch è quindi dotato di capacità del tutto personali, che è possibile espandere o migliorare salendo di livello. Il pet, difatti, accumula punti esperienza proprio come il nostro personaggio principale e può essere gestito e cresciuto come meglio si crede. Ovviamente, proprio come accadeva in The Legend, anche Amelie intraprende un percorso di crescita che ne influenza le capacità durante le battaglie. Il classico albero talenti consente di crearsi un alter ego secondo i tre soliti rami del Guerriero, del Paladino o del Mago, ferma restando la possibilità di costruire mix di vario tipo.

UNA STORIA INFINITA?

Seguito o espansione stand-alone che sia, la caratteristica principale di Armored Princess è quella di essere un gioco lungo e parecchio impegnativo. Il livello di sfida è stato leggermente ritoccato verso l'alto, complici anche i nuovi nemici che compongono il bestiario e che sono in grado di mettere a dura prova anche lo stratega più esperto. Fortunatamente, difficoltà e frustrazione non vanno a braccetto in questa produzione e spesso è sufficiente riorganizzare l'assetto delle proprie truppe (magari con opportuni acquisti mirati) per avere la meglio di qualsiasi avversario, superboss compresi. Per venire incontro al giocatore sono stati aggiunti due slot di riserva per le truppe: le unità ospitate in questi spazi non possono essere impiegate durante la battaglia, ma sono a disposizione in ogni altro momento e possono essere incluse nel quintetto base prima di ogni combattimento.

Purtroppo Armored Princess eredita dal suo predecessore anche i difetti che, seppur pochi e marginali, devono essere comunque segnalati. Mi riferisco in particolare alla telecamera un po' birichina e alla mancanza di spettacolarizzazione degli accadimenti che si susseguono nella trama: la storia di per sé non è particolarmente brillante da seguire e i dialoghi sono tutti testuali, cosa che mortifica un pochino quell'atmosfera epica che le splendide musiche contribuiscono comunque a mantenere costante.

Infine, così come in The Legend, anche in Armored Princess è assente qualsiasi tipo di multiplayer. A dirla proprio tutta, la struttura del titolo di 1C Company non si presta granché per il gioco in compagnia: tutto sommato, alla fine della fiera, va bene anche così.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Se non si vuole fare una brutta fine nel giro di pochi turni, alcuni scenari vanno affrontati con le giuste milizie.

Commento

Armored Princess è un degno successore del The Legend che tanto ha stupito qualche tempo fa. A metà strada tra un'espansione e un vero e proprio seguito, il GdR strategico di 1C Company garantisce tonnellate di nuovi contenuti appoggiandosi su uno schema di gioco ormai collaudato e tarato come il miglior orologio di precisione. La novità del pet è sfiziosa e utile, ma non modifica eccessivamente le dinamiche conosciute da chi si è spolpato per bene il precedente titolo. A ogni modo, qui ci sono una cinquantina abbondante d'ore di puro divertimento strategico, mica bruscolini... andate, e godetene tutti!

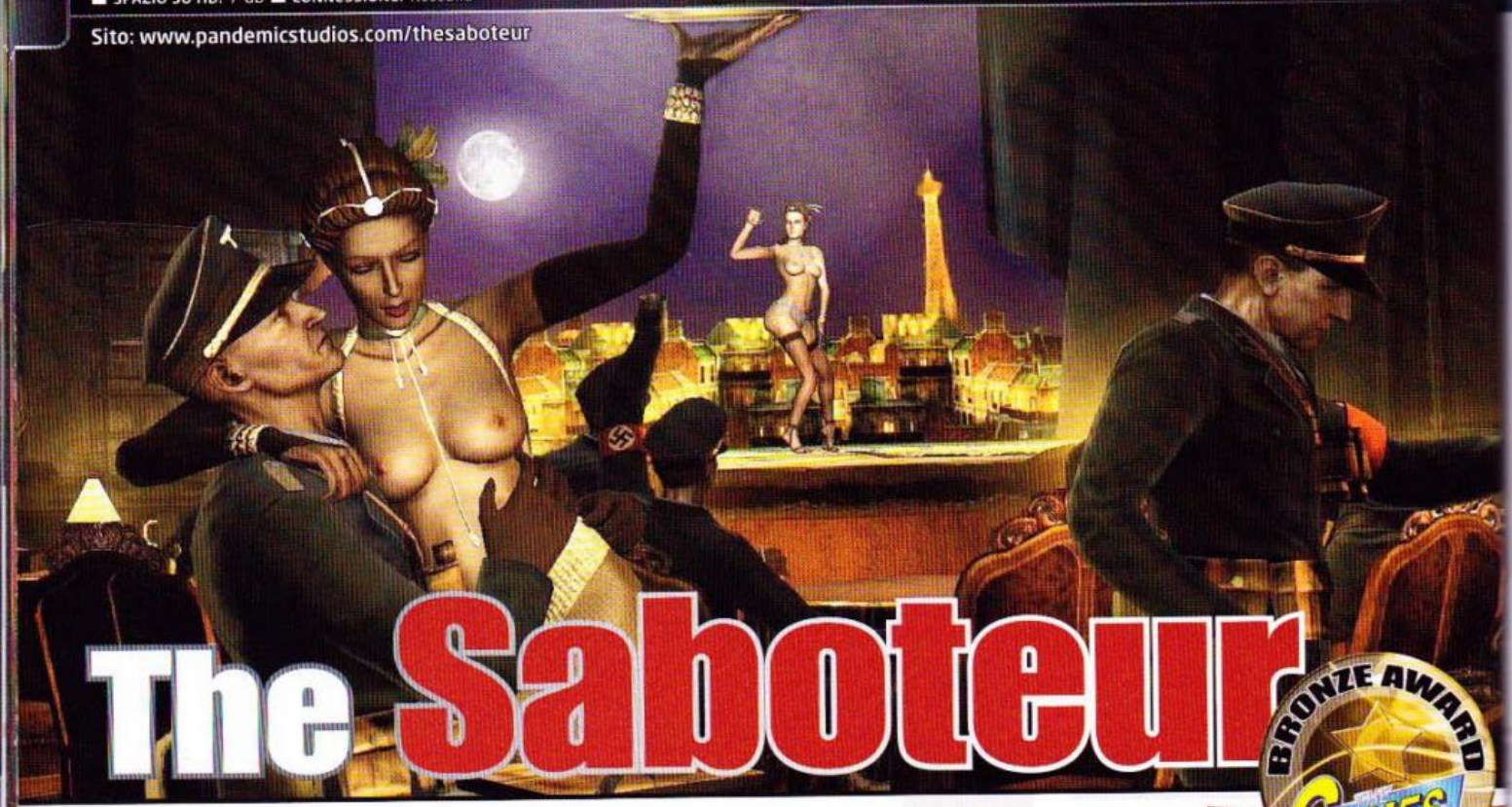
Pro: Lungo e impegnativo
Il pet è uno spasso da usare

Contro: Trama non eccessivamente brillante
Multiplayer assente

VOTO 88

■ CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad core 2.8 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB per Windows Vista/7)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon HD 2600/nVidia GeForce 7800 GTX (GeForce 8800 GT)
■ SPAZIO SU HD: 7 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Pandemic Studios ■ PUBLISHER: Electronic Arts
■ DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 40,49

Sito: www.pandemicstudios.com/thesaboteur



The Saboteur

BRONZE AWARD GAMES machine

Che brutta la guerra: tanta violenza e mai il tempo di fare all'amore. Pazienza, le donne nude ci sono comunque, ed è sempre possibile sfrecciare in macchina o correre sui tetti...

Dopo la visione di "Bastardi senza Gloria", ultima fatica di Quentin Tarantino, l'assegnazione di questa recensione è stata cosa davvero gradita. Avevo proprio voglia di confrontarmi nuovamente con il "villain" per eccellenza della storia contemporanea, a patto che questo venisse "reinventato" quasi al pari di un'opera di fantascienza: intendiamoci, qui non ci troviamo nel territorio tecno-mistic-heggiante della serie Wolfenstein, e nemmeno nella libera "metastoria" imbastita dal geniale regista americano, ma sotto questo profilo sono stato comunque accontentato, tra improbabili divisioni speciali ed enormi Zeppelin sul cielo di Parigi (il famoso disastro dell'Hindenburg è del 1938, ma l'uso dei dirigibili era stato già limitato tempo prima dai nazisti). Detto questo, però, è ancora recente la delusione per Mercenaries: World in Flame, opera precedente di Pandemic Studios, anch'esso caratterizzato da un'impostazione free-roaming ma incapace di coglierne le sfaccettate opportunità: per fortuna, fin dalle prime battute la nuova creatura si è dimostrata più solida, con punte di eccellenza nella costruzione dell'atmosfera, soprattutto sul piano visivo, e nella cura posta sulla narrazione, pur senza particolare fedeltà alla realtà storica. Tutto bene, allora? Purtroppo no, perché se è vero che The Saboteur presenta pregi marcati in ogni comparto, allo stesso modo non riesce a "osare" abbastanza in nessuno di questi, andandosi comunque a inserire nella schiera di titoli action da tenere seriamente in considerazione.

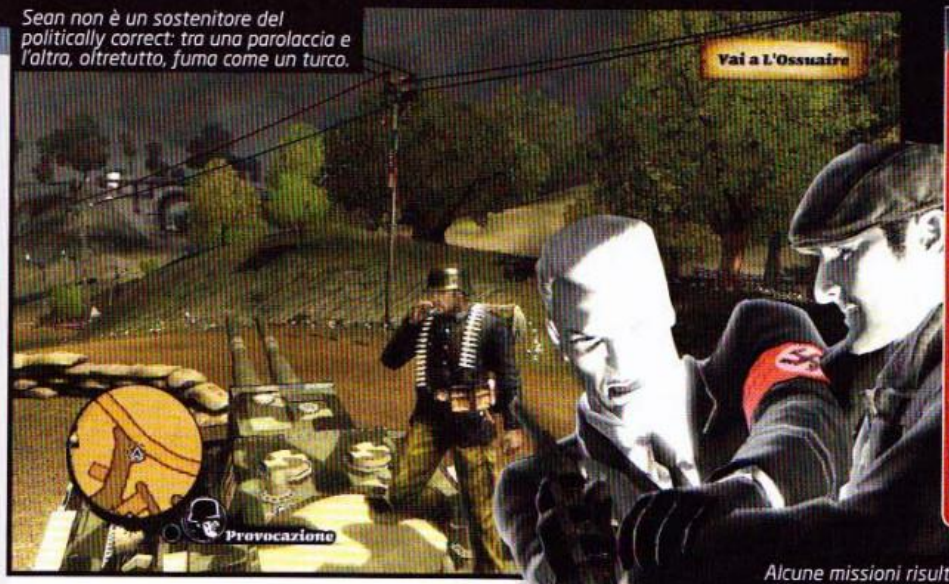
IL TONO MATURO È AFFIDATO AL LINGUAGGIO DEL PROTAGONISTA E ALLE SITUAZIONI PROPOSTE LUNGO LE STRADE DI UNA PARIGI "TRASFIGURATA"

DAMMI UN ALTRO WHISKEY, BABY

L'inizio di The Saboteur è di quelli fascinosi, capaci di aprire un largo sorriso sul volto del videogiocatore, fin troppo maltrattato sul piano della maturità dei contenuti. Il protagonista, il pilota irlandese Sean Devlin (ispirato a un personaggio reale, ma in questo caso poco importa), si trova in un cabaret fumoso e colmo di nazisti ubriachi, con tanto di "privè" negli scantinati, in cui si aggirano splendide ragazze in abiti succinti. Dal pannello di controllo del gioco è pure possibile attivare la totale nudità dei seni, senza cioè la classica stellina sui capezzoli: in realtà, però, non ci sono altri luoghi dove sollazzarsi con simili visioni, e il tono maturo è affidato anzi, con buona efficacia, al linguaggio del protagonista e alle situazioni proposte lungo le strade di una "trasfigurata" Parigi. Tanto la città quanto i

Questa arrampicata su un'insegna nazista è obbligata, ma in generale si può scalare qualsiasi struttura.

Travestito da soldato della Wehrmacht, osservo i reparti speciali bruciare libri e i ribelli che li hanno occultati.



Sean non è un sostenitore del politically correct: tra una parolaccia e l'altra, oltretutto, fuma come un turco.

PATCH DOVUTE E PATCH GRADITE

Chi possiede una scheda ATi in ambiente Windows 7/Vista, purtroppo, al momento deve valutare attentamente l'acquisto di The Saboteur. Mentre scriviamo, rimane ancora irrisolto un problema a dir poco fastidioso, per quanto EA sia già al lavoro su un'apposita patch: nelle schermate preposte alle abilità e alla mappa (comunque non troppo definita) l'immagine rimane bloccata, rovinando di fatto l'esperienza del giocatore. È possibile accedere al task manager ("gestione attività" in W7) e riavviare il tutto per pochi secondi, ma il titolo resta ingiocabile nella parte relativa a premi, attributi e collezione di armi e veicoli. Su XP il problema è presente ma si può aggirare, installando i driver rilasciati da ATi-AMD per DIRT 2 (pensate un po'): questa soluzione l'ho provata personalmente, così da non dover procedere a una temporanea sostituzione di scheda video. Più piacevole, invece, è stato l'inserimento nella versione PC del DLC appena pubblicato per console, sviluppato per ampliare ulteriormente le feature "mature" di TS: oltre a un minigioco e a nuovi nascondigli, necessari per far cessare gli allarmi più gravi, è stata aggiunta l'opzione per sbloccare la parziale nudità delle donzelle.

La Gestapo è la più lesta nel dare gli allarmi: meglio liberarsene subito.

Alcune missioni risultano davvero spettacolari, anche grazie alla versatilità del protagonista nell'affrontare l'azione.

combattenti che la infuocano, infatti, sono tutto fuorché attendibili sul piano storico: come mostriamo in un'immagine d'epoca, la presenza dei nazisti nella capitale francese rappresenta un caposaldo dell'immaginario sulla Seconda Guerra Mondiale, ma Pandemic ha voluto comunque spingere l'acceleratore sul versante del grottesco, come in uno spensierato film d'azione o, ancor meglio, come in un fumetto americano degli anni '40. In pratica, la storia di vendetta privata di Sean Devlin (illustrata da una generosa missione in "flashback") ci porta a esplorare tutti i cliché legati alla lotta fra Resistenza e nazisti, anche se con un stile più originale del solito. Al di là delle buone scelte di design visivo, di cui parleremo più avanti, i dialoghi si distinguono per umorismo e qualità della scrittura, nel nostro caso aiutati da una versione italiana particolarmente ben fatta, dalle voci dei personaggi (nei paesi anglofoni è stato criticato il doppiaggio del protagonista) alla traduzione appropriata dei modi di dire e del linguaggio scurrile, presenti in dosi massicce. Chiaramente, lungi da noi fornire dettagli della trama troppo lontani dall'incipit, ma vi basti sapere che le vostre avventure tra partigiani e contrabbandieri porteranno la SOE, il

SEAN PUÒ TRAVESTIRSI DA NAZISTA, SCALARE UN PALAZZO E DISTRUGGERE UNA TORRE D'OSSERVAZIONE, PER POI DILEGUARSI TUFFANDOSI NELLA SENNA

servizio di controspionaggio inglese, ad interessarsi a voi e alle vostre capacità di sabotatore/guerrigliero, così da scongiurare il più pericoloso tra i progetti bellici dei nazisti. Tutto quello che fa da contorno, invece, serve a definire il variopinto scenario in modo più particolareggiato, con alcune missioni secondarie volutamente controverse sul piano etico (omicidi "prezzolati" di adultere e altre azioni poco ortodosse, magari ordinate da sacerdoti), sulle quali non esiste alcuna libertà decisionale: Sean è un "fottuto bastardo", e sarà solo e unicamente se stesso per l'intera durata del gioco.

ROYALE SANDBOX, WITH CHEESE

Nei titoli incentrati sulla libera esplorazione, il livello d'interazione con lo scenario non è certo basato sull'opportunità di manipolare gli oggetti, come in un aggiornato FPS, bensì sulla facoltà di gestire un vasto scenario nel modo più sfaccettato possibile: ad esempio, in Red Faction: Guerrilla e Prototype sono state felicemente

Sacro e profano a braccetto: uno dei rifugi di Sean è dietro il camerino delle ragazze, gli altri nelle chiese parigine...

Le corse in macchina non potevano mancare in un free roaming come TS, anche perché il protagonista è un pilota.

Come shooter, The Saboteur è fin troppo convenzionale, ma svolge il suo compito con diligenza.

Per sbloccare gli attributi, è necessario soddisfare alcuni requisiti, come scappare dagli allarmi e uccidere un certo numero di soldati speciali.

implementate, rispettivamente, la possibilità di distruggere gli edifici o di sfruttarne la dimensione verticale (naturalmente, in entrambi i casi con esagerate caratterizzazioni sci-fi). A suo modo, dunque, The Saboteur ha imparato la lezione e sfrutta soluzioni già collaudate altrove, limandole e adattandole a un contesto meno fantasioso, nonostante le libertà già illustrate: per fare un esempio, forzato ma completo, Sean può avvicinarsi a un obiettivo travestito da nazista, per poi scalare un palazzo, distruggere una torre d'osservazione e dileguarsi tuffandosi nella Senna, con una macchina ad aspettarlo sull'altra sponda. Al di là delle missioni, inoltre, ogni azione contro il Terzo Reich viene adeguatamente retribuita, così che possiate servirvi del denaro per potenziare il personaggio con numerose abilità, nell'uso delle armi e dei veicoli: gli arsenali in TS sono davvero ben forniti, con "gingilli" storici e altri di fantasia (da raccogliere o comprare al mercato nero), così come i garage propongono una vasta gamma di mezzi nazisti e civili, plausibili ma completamente inventati; oltre a questo, un sistema di crescita permette di accedere a ulteriori opportunità, da sbloccare completando particolari sfide. In generale, dunque, sotto il profilo della varietà possiamo ritenerci soddisfatti, fatta eccezione per alcuni obiettivi un po' ripetitivi nelle missioni secondarie: queste ultime, accessibili attraverso una variopinta galleria di personaggi, sono davvero numerose e rispecchiano fin troppo fedelmente la struttura del "capostipite" GTA. Non è propriamente un difetto, me ne rendo conto, ma all'inizio l'illusione è di aver a che fare con un emulo del mai dimenticato Mafia, con un'attenzione più forte al plot centrale e meno azioni "dispersive". Sean, d'altronde, non può costruirsi una vita virtuale nella città, al contrario di un Nico Bellic qualsiasi, anche se alla fine della campagna le missioni trascurate tornano disponibili, come in altri prodotti dello stesso genere. Tra i difetti veri e propri, invece, segnaliamo l'attitudine del protagonista ad agganciarsi automaticamente ai cornicioni, anche quando servirebbe una fuga veloce, e il comportamento dei nazisti durante le fasi stealth: la minimappa indica la distanza da tenere dai nemici per non insospettirli, che opportunamente aumenta se ci mettiamo a correre, ma la reazione avversaria alle nostre malefatte è fin troppo "buonista". Non so voi, ma io al terzo Zeppelin sabotato nella stessa area, magari dopo l'esplosione "accidentale" di un missile V2, metterei a ferro e fuoco almeno 100 metri quadrati intorno alle strutture. Nel caso di The Saboteur, invece, i soldati si limitano a pattugliare la zona immediatamente adiacente al "fattaccio", mentre i compagni continuano a seviziare i civili parigini, picchiandoli e fucilandoli sommariamente. Stupidi ma cattivi, oserei dire.

I NAZISTI, NELLA FINZIONE DI PANDEMIC, HANNO CREATO UNA PROPRIA VERSIONE DI PARIGI, SOLCATA DA ZEPPELIN E PIENA DI MONUMENTI AL TERZO REICH.

SCHIZZI DI SANGUE SULLA DOLCE PARIS

La resa visiva di The Saboteur si affida, in gran parte, a un affascinate bianco e nero "macchiato" di colore, utile per identificare i punti di interesse e per sottolineare l'umiliazione di una città prigioniera: non si tratta, comunque, di una scelta univoca per tutti gli scenari, dal momento che le aree liberate dai nazisti tornano a risplendere alla luce del sole (o dell'HDR, se volete), mettendo in mostra un engine "appropriato" ma non eccessivamente brillante. I limiti del motore grafico, già rilevati nel citato Mercenaries, sono meno percettibili nelle aree dense di monumenti e vessilli nazisti, accanto alle architetture storiche di Parigi (adeguatamente "addobbate" per l'occasione); nei quartieri meno caratteristici, invece, la cronica carenza di poligoni porta a confronti impietosi, soprattutto quando il metro di paragone si chiama GTA IV, con l'aggravante della perdita di definizione degli scenari all'orizzonte, violentati da un LOD esageratamente "avaro". Lo stesso discorso vale per i modelli dei personaggi, di qualità altalenante, e per le animazioni che li governano: in generale, dunque, è stata privilegiata la resa d'insieme, nonostante il buon lavoro svolto sull'espressione dei volti e sul labiale dei dialoghi. Infine, dopo l'uscita di Modern Warfare 2 e Left4Dead 2, la mancanza del multiplayer mi lascia del tutto indifferente. Sfidare i grandi sarebbe stato inutile, al di là di una feature in più da inserire nei comunicati stampa, anche perché l'esperienza single player di TS è piuttosto corposa, almeno rispetto agli standard vigenti.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

In questa missione bisogna uccidere un traditore, mentre prende l'assoluzione dal sacerdote che lo ha tradito...

Commento

Pandemic si è subito ripresa dalle "bruttezze" di Mercenaries 2 (poi ha chiuso i battenti, ma questa è un'altra storia), confezionando un free roaming classico e onesto. Casomai, a The Saboteur si può rimproverare un'adesione troppo profonda ai canoni di questo tipo di videogame: i molteplici approcci agli obiettivi, però, possono soddisfare gli amanti dell'azione più sfrenata, tra mezzi di ogni tipo, travestimenti e fughe tra i palazzi. A migliorare la situazione, intervengono anche dialoghi ben scritti e scelte di design visivo non nuove ma ben realizzate, come la piovosa Parigi in bianco e nero, segnata dal rosso delle svastiche e dal passo dell'oca dei nazisti.

Pro: Scenario parigino di grande atmosfera.
Ottima libertà d'azione.

Contro: Tecnicamente onesto, ma nulla più.

VOTO 80

■ CPU: Single Core 1,9 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi da 64 MB (Una qualsiasi da 64 MB)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: Frogwares ■ PUBLISHER: FX Interactive
■ DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.90

www.fxinteractive.com

SHERLOCK HOLMES VERSUS Jack the Ripper

Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore

L'investigatore di fantasia contro il serial killer reale, un'avventura punta e clicca e un gioco in prima persona. Di spunti interessanti, il nuovo capitolo di Sherlock Holmes ne offre più di uno...

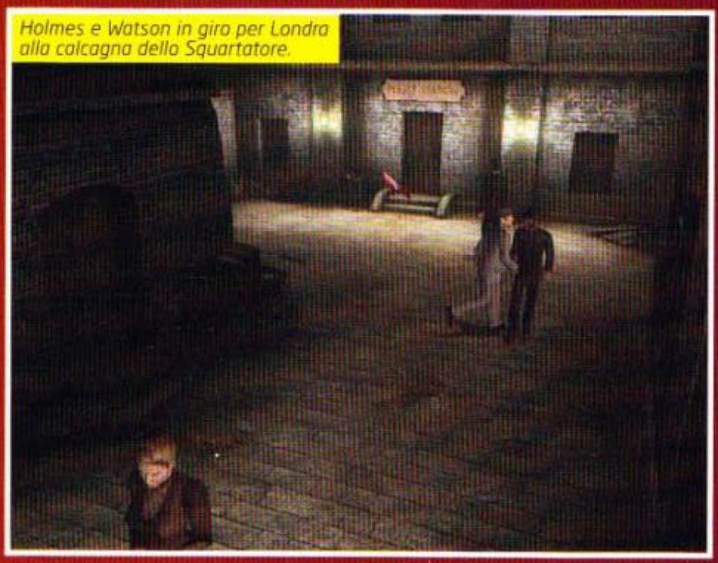
Sherlock Holmes contro Jack Lo Squartatore è un'avventura molto meno pazzesca di quanto il titolo possa lasciare intendere. Non si tratta di Mazinga contro Zorro, per capirci: Il detective creato da Arthur Conan Doyle, infatti, vive a Londra nel medesimo lasso temporale anni degli efferati omicidi del Ripper. Sfruttando questa vicinanza, gli sviluppatori di Frogwares colgono l'occasione per ricreare, attraverso Sherlock e il suo sempre fidato Watson, un'avventura ricca di dettagli presi dalla realtà: rapporti della polizia, nomi di vittime e testimoni, indiziati. L'avventura sposa le più recenti e confermate tesi per arrivare a capire chi fosse realmente, o almeno chi è più probabile che fosse, il primo serial killer dell'era moderna.

ELEMENTARE, MEDIO E SUPERIORE, WATSON

La trama, se così possiamo chiamarla, porta i nostri due eroi a visitare i luoghi degli omicidi, spezzando la scoperta di nuovi dettagli e indizi sullo Squartatore con una serie di incontri ed enigmi destinati a collegare tra loro i personaggi della vicenda. Interessante, dal punto di vista tecnico, la possibilità di giocare l'avventura sia nella tradizionale impostazione punta e clicca, in terza persona, sia esplorando le varie aree dal punto di vista del personaggio (Sherlock o Watson, a seconda dell'episodio).

Per facilitare il compito è possibile evidenziare in qualsiasi momento le aree con cui è possibile interagire: un modo per eliminare il click selvaggio e indiscriminato, che però rende fin troppo semplice e lineare l'esplorazione in entrambe le modalità. Per quanto riguarda il succo dell'avventura possiamo arrivare a conclusioni simili: i puzzle sono vari e ben inseriti nella narrazione, ma parecchio telefonati e di semplice soluzione. Tra questi merita d'essere citata l'analisi della scena del crimine, un vero e proprio CSI del XIX secolo: forte delle qualità di anatomista di Watson, Sherlock Holmes può analizzare la scena delle uccisioni e rilevare indizi che poi devono essere collegati tra loro per arrivare a deduzioni sullo Squartatore. Un metodo intrigante ma anche in questo caso poco ricco di possibilità: esiste solo una soluzione e spesso, anche senza seguire molto la logica, si può arrivare alla risposta giusta per esclusione. Nonostante questi difetti, Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore è un'avventura quantomeno interessante: grazie all'ambientazione ben ricostruita in ogni dettaglio, alle modalità di esplorazione discrete (se si escludono le animazioni dei personaggi in prima persona) e alla varietà degli enigmi, il titolo potrebbe interessare gli appassionati del genere, anche quelli stanchi di tante avventure "ironiche".

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it


Holmes e Watson in giro per Londra alla calcagna dello Squartatore.

Commento

Sherlock Holmes contro Jack Lo Squartatore propone una ricostruzione fedele delle vicende del Ripper, immerse nella fantasia del detective del XIX secolo. Oltre a questo, il gioco offre la possibilità di esplorare le location in prima e terza persona, con un mix piuttosto gradevole sia per i fan del tradizionale punta e clicca sia per i più esperti armeggiatori da FPS. Il prodotto Frogwares mostra un po' il fianco sulla qualità degli enigmi, in molti casi troppo semplici. Dialoghi in Italiano di discreta fattura completano un quadro non eccelso, ma ampiamente sufficiente.

Pro:
Prima e terza persona
Ricostruzione delle gesta del Ripper

Contro:
Qualche enigma più tosto ci voleva
Grafica semplicemente decente

VOTO 68

■ **CPU:** Single Core 1.4 GHz (Single Core 1.6 GHz) ■ **RAM:** 512 MB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 64 MB (una qualsiasi con 128 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 3 GB ■ **CONNESSIONE:** Assente

■ **SVILUPPATORE:** Alcachofa Soft/Crimson Cow ■ **PUBLISHER:** Adventure Productions
■ **DISTRIBUTORE:** Blue Label Entertainment ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 29.90

www.theabbey-game.com

THE ABBEY

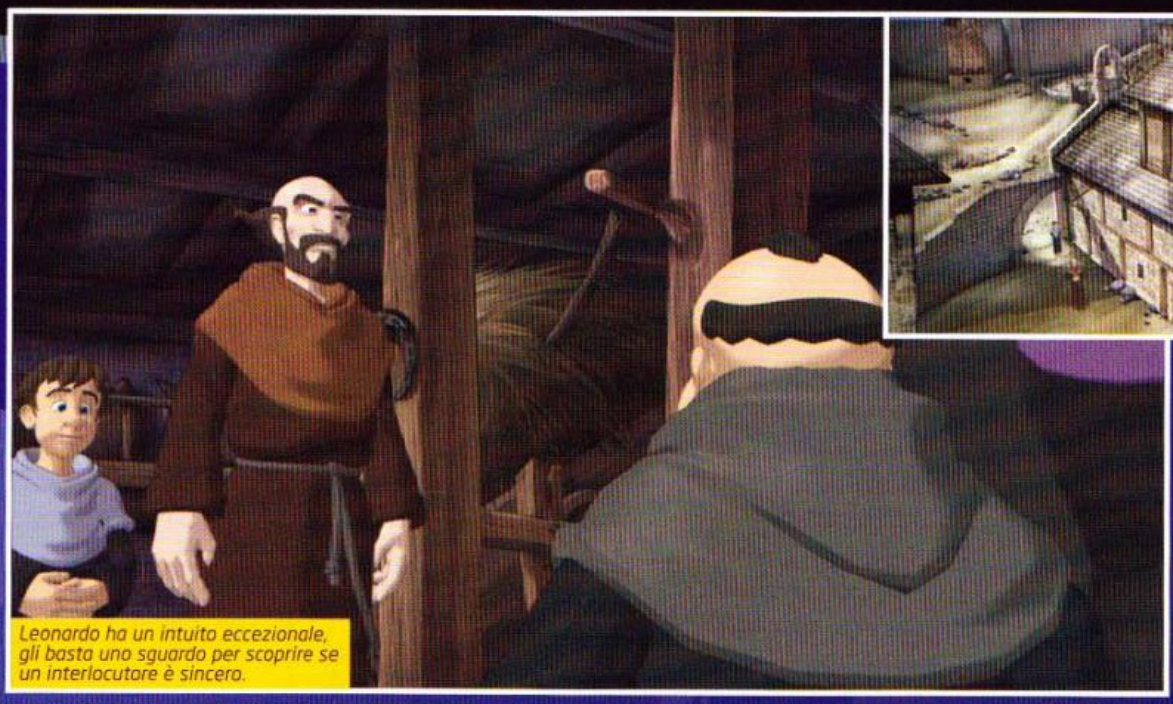
Un'avventura trasforma le idee alla base de "Il nome della rosa" in cartone animato interattivo: fede e peccato convivono nell'abazia medievale, dove il silenzio (eterno) è imposto a chi non tace i segreti più oscuri e tutti temono la verità più del giudizio divino.

Secondo un vecchio proverbio latino, "nomina sunt omina", i nomi sono rivelatori, perché lasciano presagire la natura del soggetto cui si riferiscono. Per questa stessa ragione, Umberto Eco, quando compose "Il nome della rosa", scelse un titolo neutro, che non suggerisse l'argomento dell'opera. Poco prima di dare alle stampe il suo libro, infatti, scartò il nome provvisorio assegnato al manoscritto durante la lavorazione, ovvero "L'abbazia del mistero", troppo diretto e banale per un romanzo giallo così raffinato. Pur prendendo spunto dal romanzo di Eco, gli autori del gioco hanno preferito scoprire subito le carte, sia anticipando (in una parola, The Abbey) l'ambientazione dell'avventura grafica, sia adottando uno stile di gioco classico, che non porta alcuna innovazione al genere. Il che non è sinonimo di carenza di contenuti, al contrario, invece che esplorare nuovi orizzonti, si sono impegnati a sfruttare al meglio gli strumenti del linguaggio punta e clicca, concentrandosi sulla narrazione. La realizzazione tecnica minimalista può non soddisfare coloro che esigono una struttura più complessa, ma permette di apprezzare appieno la trama: fermandosi a osservare la facciata disadorna non si coglie la ricchezza di particolari celati al suo interno. L'abbazia che fa da cornice alla vicenda comprende una ventina di ambienti, inquadrati da diverse prospettive attraverso sfondi dipinti a mano e resi interattivi. Su questi paesaggi bidimensionali scorrono i modelli 3D dei personaggi, le cui linee di contorno sono rimarcate dal toon shading, una tecnica di rendering che proietta i poligoni come se fossero disegnati, conferendo loro il tipico tratto da fumetto. I volti dei monaci, per quanto stilizzati, lasciano trasparire emozioni e sono più espressivi di quelli presenti in titoli dalla grafica estremamente realistica, sempre affetti dal fenomeno della "valle perturbante" (teoria secondo la quale il nostro occhio riconosce e prova repulsione per i tentativi d'imitazione delle fattezze umane). Le figure non appaiono dunque in contrasto con lo scenario, anzi si amalgamano con il contesto in cui sono inserite, rispettando i chiaroscuri a seconda della posizione e dell'esposizione alle fonti di luce.

La storia presenta molte analogie con "Il nome della rosa", ma ricorre all'ironia per compensare i risvolti drammatici: si potrebbe descrivere come una parodia, che non eccede col rosso del sangue, ma conserva il giallo del mistero. L'umorismo è rintracciabile nella sceneggiatura e nella forma dei personaggi, che ne esagera le caratteristiche fisiche, come in una vignetta.

THE ABBEY SI PUÒ DESCRIVERE COME UNA PARODIA DEL ROMANZO DI UMBERTO ECO, CHE NON ECCEDE COL ROSSO DEL SANGUE, MA CONSERVA IL GIALLO DEL MISTERO

Il protagonista è Leonardo da Toledo, un frate piuttosto atipico per la sua epoca (XIV secolo circa), poiché confida nella logica più che nella fede e cerca di trasmettere il valore della razionalità a Bruno, il giovane novizio che lo accompagna. Quando si trovano coinvolti, loro malgrado, in una catena di omicidi all'interno di un monastero, preparazione scientifica e mente brillante fanno di Leonardo il candidato ideale per risolvere il caso. L'inseparabile allievo non svolge un ruolo attivo, ma le sue osservazioni (e il confronto con le idee del mentore) forniscono importanti spunti di riflessione. I due rispecchiano le intuizioni e i dubbi del giocatore, che si identifica nell'arguzia dell'uno e nell'ingenuità dell'altro. La caccia al colpevole si protrae per quattro atti molto densi, ma appare chiaro sin dal principio che le vittime non sono state assassinate per futili motivi, né è coinvolto il Maligno come qualcuno crede (o vorrebbe far intendere): l'omicida voleva proteggere un segreto sepolto tra le mura dell'abbazia. Visto il numero di stanze, cunicoli e passaggi nascosti, gli architetti che hanno progettato la struttura erano evidentemente consapevoli che ci fosse qualcosa da difendere: una verità taciuta troppo a lungo, che sta lentamente venendo a galla. L'indagine segue lo schema tipico delle avventure: si naviga col mouse alla ricerca di indizi e si interrogano i testimoni tramite dialoghi a scelta multipla. La maggior parte degli enigmi si risolve raccogliendo oggetti e combinandoli tra loro, seguendo l'istinto o le indicazioni acquisite parlando coi personaggi. Per esempio, premendo un oggetto contro una candela dalla cera morbida se ne ottiene il calco, mentre mischiando gli ingredienti di una ricetta si ricava l'intruglio desiderato. Il processo di deduzione è comunque favorito dalle considerazioni espresse dallo stesso Leonardo, che è solito ripetere di cosa avrebbe bisogno per far fronte a un ostacolo. Se ci si trova in un vicolo cieco, è molto probabile che sia sfuggito un dettaglio o non si siano poste tutte le domande disponibili.



Leonardo ha un intuito eccezionale, gli basta uno sguardo per scoprire se un interlocutore è sincero.

LA CACCIA AL COLPEVOLE SI PROTRAE PER QUATTRO ATTI MOLTO DENSI, AL TERMINE DEI QUALI LA VERITÀ TACIUTA TROPPO A LUNGO VERRÀ FINALMENTE A GALLA

Il bibliotecario mantiene una posizione sopraelevata per dimostrare superiorità, ma è nervosito dalle domande troppo dirette.

Il farmacista, vecchio amico di Leonardo, pare l'unico degno di fiducia.

Un bassorilievo che raffigura il peccato e la tentazione è raro in un monastero.

Il grado di sfida non è insormontabile, ma la situazione è complicata dall'assenza di una funzione per evidenziare i punti interattivi sparsi nell'area di gioco e dall'eccessiva verbosità dei discorsi. Si è costretti a procedere a tentoni, passando sistematicamente il puntatore in ogni angolo, nella speranza di illuminare un particolare poco evidente. Il doppiaggio in lingua originale è davvero eccezionale e le frasi sono pronunciate con la giusta enfasi: la loro interpretazione è misurata, rispetta le pause teatrali e non è mai sopra le righe, a differenza delle voci associate in genere a un cartone animato, cui il gioco somiglia esteticamente. La traduzione in italiano si limita ai sottotitoli e chi non capisce l'inglese deve leggere blocchi di testo piuttosto corposi. È sconsigliabile tagliare corto: il rischio è quello di ritrovarsi bloccati più avanti perché non si è a conoscenza di qualche informazione. Bisogna ammettere, però, che i dialoghi non annoiano, a patto di lasciarsi coinvolgere dall'alternanza di colpi di scena e momenti buffi, da cui scaturisce un divertimento che non va a discapito della tensione, ma che anzi accresce l'attesa di un punto di svolta nella trama.

Il copione, anche se non del tutto originale, dato che segue le orme del libro di Umberto Eco, è supportato da un'ottima sceneggiatura e da una realizzazione di tutto rispetto. A prima vista la rappresentazione macchiettistica si scontra con la natura del soggetto ma, acquisita confidenza coi protagonisti, ci si accorge che riesce perfettamente a mettere a fuoco tematiche affrontate di rado nei cartoni animati.

Fausto Giduglia
faustogiduglia@sprea.it

Gli ultimi raggi di sole illuminano la fossa scavata dal becchino per la prima vittima.

Commento

Il titolo propone un campionario di personaggi ben caratterizzati e scambi di battute memorabili: i dialoghi leggermente prolissi possono tuttavia annoiare chi preferisce avventure più immediate. Lo stile grafico adottato, per una storia piuttosto macabra, sorprende e affascina. A mantenere viva l'attenzione non sono tanto gli enigmi, quanto la curiosità di smascherare il vero assassino, una volta scartate le false piste e accantonati i pregiudizi verso personaggi apparentemente sospetti.

Pro: Ambientazione di grande fascino
Gli enigmi sono adatti al contesto ma...

Contro: ... si risolvono senza troppo impegno
Sceneggiatura ben scritta ma prolissa

VOTO 78

■ CPU: Single Core 2,8 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600 o ATi equivalente (nVidia GeForce 7600 o ATi equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: 56 Kbps

■ SVILUPPATORE: Haemimont Games ■ PUBLISHER: FX Interactive
■ DISTRIBUTORE: FX Interactive ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,90

www.fxinteractive.com

IMPERIVM ONLINE

Continua la saga di Imperivm Civitas, il city builder che ha preso l'eredità di Caesar e ha portato i nostri antenati romani nel XXI secolo dei videogame. Con una novità insospettabile, suggerita dal titolo...

Di Imperivm Civitas abbiamo parlato l'ultima volta un anno fa circa, trattando il terzo capitolo della serie e le relative migliorie apportate al tradizionale gameplay tutto costruzioni, commercio e gestione della popolazione del caso. Nel frattempo sono successe molte cose: la Terra ha compiuto un abbondante giro intorno al Sole ed eccoci di nuovo qui, con un nuovo city builder a opera degli stessi sviluppatori del precedente capitolo. Questa volta le novità non sono legate al gameplay o alla struttura in senso stretto, quanto alla modalità di gioco vera e propria: abbandonata, almeno parzialmente, la solitudine dei gestionali, Imperivm Online propone nuove e inedite modalità di gioco dedicate alla sfida tra costruttori di città e generali dell'esercito. Suona interessante? Potrebbe esserlo, in effetti...

IN PRINCIPIO ERA LA CIVITAS

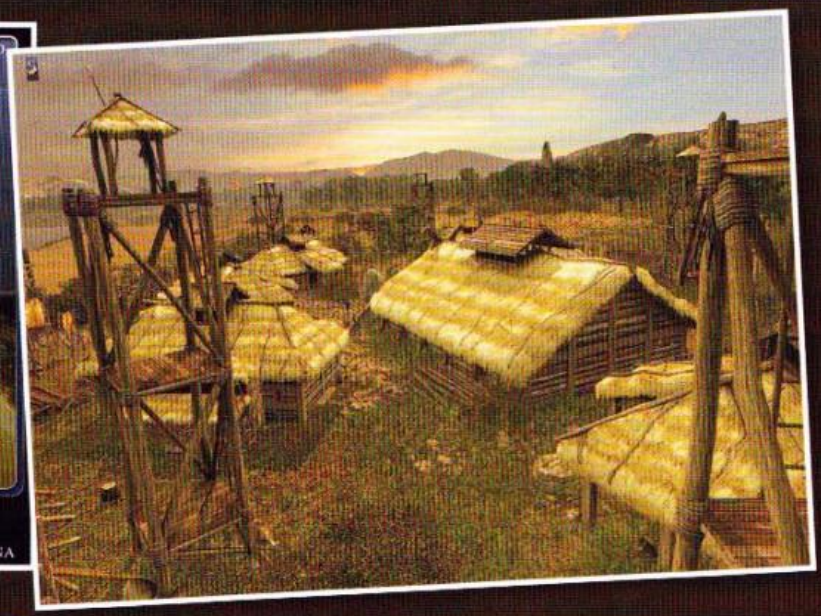
Prima di addentrarci nelle novità della seconda parte del titolo, è necessario fare un piccolo riassunto delle puntate precedenti. Anche perché, e qui già sveliamo un segreto riguardo al nuovo prodotto di Haemimont Games e FX Interactive, Imperivm Online si basa sulla stessa tecnologia del suo predecessore, Imperivm Civitas 3.

LA STRUTTURA DI GIOCO NON È SOSTANZIALMENTE CAMBIATA DALL'ULTIMA USCITA A OGGI

In questo nuovo strategico, così come nel suo diretto precursore, al giocatore è messa a disposizione la più classica delle opportunità per un "sindaco romano": costruire una città ricca, popolata e dotata di tutti i servizi necessari a renderla un vero paradiso di tasse, industrie e commercio. Un po' come in tutti i giochi del genere, anche in Imperivm al centro dell'intera faccenda si posizionano i cittadini: divisi in 3 classi (plebei, equiti e patrizi), i cittadini devono vivere in una casa, avere accesso a cibi differenti (più cibi per le classi più agiate), all'acqua corrente, alle cure mediche, al divertimento e ai culti delle varie figure del pantheon romano. Per ottenere questo

Imperivm Online propone lo stesso gameplay di Imperivm Civitas, leggermente ampliato con qualche piccola novità.

La campagna di Imperivm Civitas 3 e una nuova campagna di espansione fanno da corollario alla nuova modalità online.

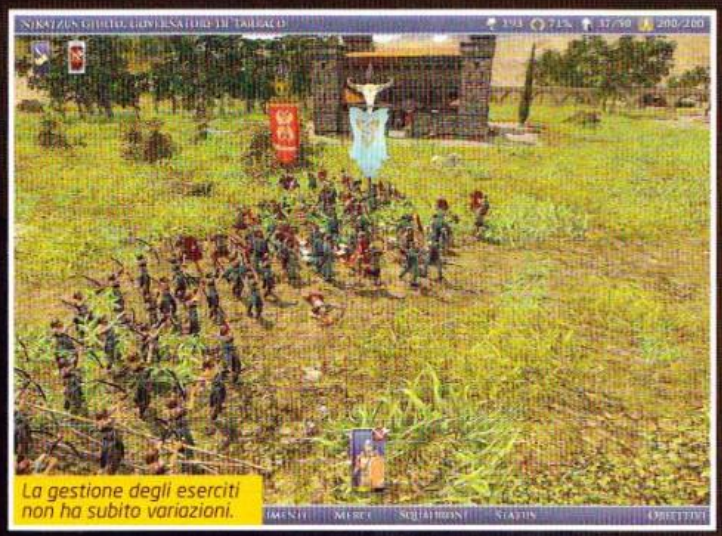


IMPERIVM ONLINE AGGIUNGE DELLE NUOVE CONOSCENZE, DEI NUOVI POSSEDIMENTI E UNA NUOVA CATEGORIA DI AZIONI, LEGATA AI PUNTI AUTORITÀ

risultato la città dovrà sfruttare le miniere e i campi coltivabili nelle vicinanze, lavorare il tutto nei vari laboratori cittadini, vendere e acquistare le merci attraverso il commercio con altri insediamenti romani. Presentato così, il compito affidatoci può sembrare semplice. In realtà, Imperivm, in passato così come nella versione che stiamo analizzando, è decisamente meno lineare di quanto possa sembrare a prima vista, anche a causa di tutta una serie di imprevisti e ostacoli: alcuni incarichi ci vedono costruire la città in ambienti poco ospitali o con poche risorse, altre ci offrono nemici barbari e veri e propri eserciti con cui fare i conti allestendo campi di addestramento, fonderie per le armi, mura e torri di guardia. Per fortuna, ad aiutarci in questo incarico possiamo trovare la ricerca culturale garantita dalle accademie e lo sviluppo della personalità del console, il nostro avatar. Tra una missione e la successiva, infatti, il giocatore è chiamato ad aggiungere abilità, conoscenze e possedimenti privati del proprio alter ego: questi bonus offriranno vantaggi fin dall'inizio delle missioni successive, permettendoci così di sviluppare un "manager" di città più orientato alla produzione, al commercio, all'addestramento militare o alla conoscenza.

CICERO PRO DOMO SUA

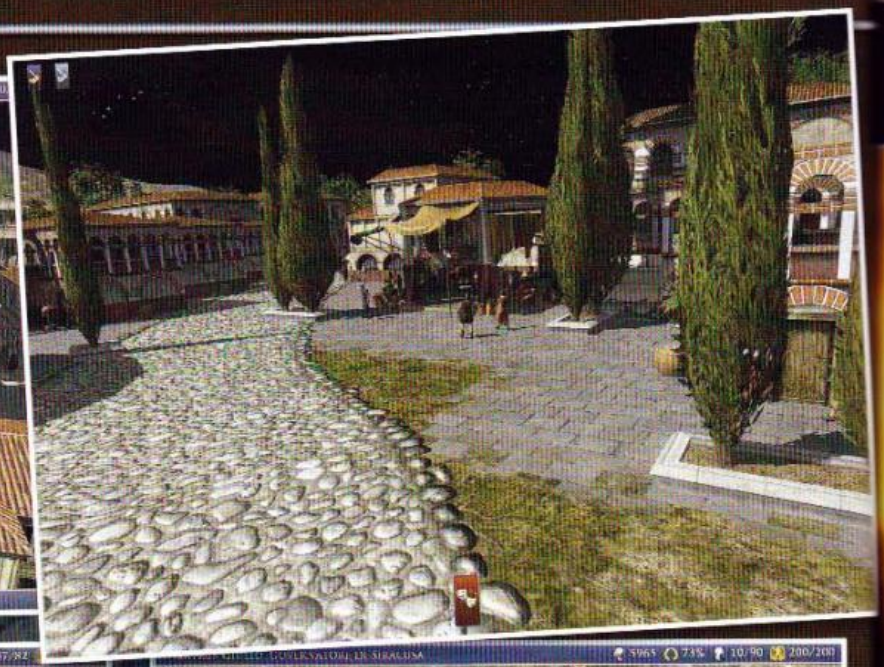
Tutto quanto detto fino a questo punto vale sia per Imperivm Civitas 3 sia Imperivm Online dato che, come accennato nell'introduzione, la struttura di gioco non è sostanzialmente cambiata dall'ultima uscita a oggi. Lanciando IO ci troviamo di fronte a un menu di selezione che propone alcune alternative ben chiare e semplici. È possibile lanciare un tutorial sulla gestione della città, un esercizio per la gestione degli eserciti, la campagna originale (la stessa di Imperivm Civitas 3) o una nuova campagna di espansione. È infine possibile avventurarsi in un classico sandbox game dedicato alla costruzione della città di Roma. Solo in fondo a questa lista, in un angolo, troviamo la vera motivazione per il nome di questo nuovo prodotto. Guardando un po' meglio scorgiamo il menu "vari giocatori", traduzione maccheronica di multiplayer. Se in tutte le altre modalità Imperivm si comporta come il tradizionale city builder single player, è con questa opzione che è possibile affrontare il nuovo sistema di gioco a più utenti. Per entrambe le modalità, in solitario o in multiplayer, le novità di gameplay introdotte sono le medesime. Come in Imperivm Civitas, il nostro console salirà di livello in base alle missioni portate a termine nelle partite precedenti, che daranno modo di acquisire nuovi bonus


La gestione degli eserciti non ha subito variazioni.

Il commercio di prodotti e materie prime rimane uno dei segreti per una florida città romana.

Lo sviluppo del proprio console: ogni bonus potrà essere sfruttato nelle partite successive, siano esse in single o multiplayer.

Esteticamente il gioco non ha perso né guadagnato nulla rispetto a un anno fa.



Un city builder multiplayer è un'ottima idea, anche se Imperivm Online rischia di essere troppo lento.

Le mappe di gioco, grandi e complesse, offrono tutto lo spazio per evolvere la propria città e trovare tanti nemici sia in single player sia online.

e nuove abilità da sfruttare in seguito. Da questo punto di vista, Imperivm Online aggiunge a quanto già disponibile in passato delle nuove conoscenze, dei nuovi possedimenti (terreni di proprietà del console che generano risorse automaticamente disponibili per la città) ma soprattutto una nuova categoria di azioni, legata ai punti autorità. Se tradizionalmente il giocatore aveva a che fare esclusivamente con denaro, risorse, materie prime e punti conoscenza, in Imperivm online si affianca a tutto ciò un nuovo sistema di punti legato alle prestazioni del console con la popolazione (il controllo attraverso i punti di osservazione, la gestione delle calamità naturali... gli aspetti di ordine pubblico, insomma). Generare punti autorità consente di prendere decisioni di emergenza, come istituire al volo una nuova legione militare, tassare istantaneamente la popolazione e altre belle cose sui generis. Quello che ne risulta, però, è una sovrapposizione con quanto già era possibile fare in passato attraverso la personalizzazione del console e le opzioni offerte dagli edifici speciali: il nuovo sistema, insomma, risulta ridondante e in larga parte trascurabile dal giocatore più attento.

HOMO HOMINI WEB

Se le aggiunte come la nuova campagna e le opzioni di gioco tutto sommato trascurabili non sembrano destinate a lasciare il segno, forse le nuove modalità di gioco online, il vero fiore all'occhiello di questo prodotto, potranno smuovere qualcosa. In questo ambito esistono sei diverse modalità. I contendenti si possono sfidare ognuno con la propria città a chi riesce a racimolare una certa quantità di denari, a chi è capace di costruire per primo tutti i monumenti più importanti per una città romana, a chi riesce a controllare per dieci minuti con un esercito un particolare punto della mappa, a chi riesce ad abbattere l'ultima orda di barbari o a chi riesce ad averla vinta su tutti gli altri giocatori militarmente. L'ultima opzione di gioco permette a chiunque di selezionare uno degli obiettivi appena elencati e di farlo suo. Come avrete sicuramente capito da questa piccola lista non ci sono novità di rilievo in questo multiplayer che non sia già cosa ben conosciuta in molti altri generi: l'unica differenza, se vogliamo, è la natura gestionale del titolo, un aspetto che però penalizza il gioco multiplayer a causa dei tempi molto dilatati. Intendiamoci: tutti gli appassionati di manageriali storici hanno ben presente l'impegno necessario per affrontare una partita online a Civilization e simili. Ecco, prendete quel genere di lentezza e di ambientazione, infilateci dentro un city builder e avrete Imperivm Online. Detto così potrebbe anche sembrare divertente: in realtà l'interazione con gli altri giocatori così limitata in molte delle modalità sopra descritte e i ritmi di gioco lenti non favoriscono di sicuro il divertimento. Imperivm Online rimane un buon prodotto, specie a questo prezzo. Eppure, era lecito attendersi qualcosina di più.

L'INTERAZIONE CON GLI ALTRI GIOCATORI LIMITATA E I RITMI DI GIOCO LENTI NON FAVORISCONO DI SICURO IL DIVERTIMENTO

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Se fosse solo per il suo aspetto multiplayer, Imperivm Online stenterebbe. Per fortuna il gioco è una nuova e più completa versione di un titolo che in single player ha molto da offrire: la presenza di una nuova campagna e delle nuove opzioni sparse qua e là sono elementi da non trascurare, specie se vi siete fatti scappare il "vecchio" Imperivm Civitas 3. Il prezzo concorrenziale, infine fa levitare il punteggio dato il buon rapporto prezzo-prestazioni.

Pro:
Campagne per tutti i gusti
5 Modalità di gioco online

Contro:
Struttura di gioco invariata
Multiplayer non certo frenetico

VOTO 70

■ **CPU:** Single Core 1,8 GHz (Single Core 3 GHz) ■ **RAM:** 512 MB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi X1300/nVidia FX5800 (ATi HD 2900/nVidia 8800GT)
■ **SPAZIO SU HD:** 5 GB ■ **CONNESSIONE:** Nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Traveller's Tales ■ **PUBLISHER:** Lucasarts
■ **DISTRIBUTORE:** Activision ■ **MULTIPLAYER:** Split Screen
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 29.90

www.legoindygame.com

LEGO Indiana Jones 2: L'Avventura Continua

Qui dovrebbe esserci il cappello ma non mi viene in mente niente, quindi buona lettura e bon.

Facciamo finta che non siano già usciti molteplici prodotti legati al franchise LEGO: ipotizziamo quindi che nessuno di voi si sia mai cimentato con i vari LEGO Batman, LEGO Star Wars e via discorrendo. Quindi, che bisogna fare in LEGO Indiana Jones 2? Beh, ora ve lo spiego: prima di tutto diciamo che dalla schermata principale potrete accedere ai vari livelli (che si ispirano ai capitoli della saga cinematografica); lo scopo del gioco prevede il raggiungimento di due obiettivi ben distinti: ripercorrere le gesta di Indiana Jones seguendo la modalità "Storia" od ottenere il 100% di completamento del livello impelagandovi nella modalità "Tesoro". Va precisato che ogni "dungeon" concluso con successo nella modalità "Storia" si trasformerà come per magia, diventando un "dungeon" disponibile in modalità Tesoro. Questi due modi di affrontare il gioco sono radicalmente differenti: nella Storia tutto fila liscissimo e difficilmente vi troverete incastrati da qualche parte (nonostante alcuni enigmi siano apparentemente impegnativi, è sufficiente analizzare bene le mosse di cui si dispone per venirne a capo). Nella modalità Tesoro, invece, anche solo avvicinarvi all'80% non sarà impresa da poco, sia perché l'ingresso ad alcuni dungeon è vincolato a precisi personaggi da sbloccare (per esempio uno con la spada e uno con gli esplosivi), sia perché la grandezza dell'area di gioco e la totale assenza di una mappa a volte fanno sì che non sia facile individuare le zone che ospitano i luoghi da esplorare.

I LEGO Zombie sono alquanto fastidiosi. Ci penserà il vostro compagno a farli fuori!

LEGO Indiana Jones 2, come tutti i titoli appartenenti a questo filone, è un po' semplicistico, nel senso buono del termine. Le situazioni che verranno narrate dai molteplici filmati, alcuni nemici e più in generale l'aria che si respira, trasudano molta ironia e una notevole familiarità con la comicità. Questo indubbiamente è un punto a favore del titolo, perché mette di buon umore e invoglia a proseguire per vedere quale sarà la gag successiva. Sul piano tecnico, Indiana Jones 2 ce la fa abbastanza: si tratta di un titolo che non punta a stupire con effetti grafici di ultima generazione, eppure l'estetica risulta gradevole e ricca di dettagli; l'ambiente, inoltre, è in gran parte distruttibile. Peccato che la telecamera non sia del tutto libera: in certi frangenti godere di una visuale dalle spalle del protagonista avrebbe aiutato a superare con più scioltezza alcuni passaggi.
LEGO Indiana Jones 2 arriva sui nostri PC completo di un editor che, pur rappresentando un'idea carina e piacevole da utilizzare, è fortemente limitato dall'impossibilità di condividere le proprie creazioni.
Alla fin fine, quindi, come è questo prodotto? Beh, è sempre la solita minestra: chi si avvicina per la prima volta alla serie LEGO lo troverà probabilmente piuttosto stimolante e per certi versi anche innovativo, mentre chi ha provato gli altri si troverà tra le mani un gioco fotocopia.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Commento

LEGO Indiana Jones 2 è un gioco nel complesso piacevole: ripercorrere i quattro episodi della saga di Indy è tutto sommato divertente (niente che faccia strappare i capelli dall'entusiasmo, intendiamoci) e anche la fase "due", quella della raccolta, si rivela piuttosto stimolante. Il problema è che questo episodio, a parte un editor all'atto pratico inutile, non aggiunge nulla di veramente innovativo alla serie. Chi si è già giocato i precedenti capitoli della collana LEGO giocherà con un costante senso di deja vu, mentre per chi non si è mai avvicinato alla serie, Indiana Jones 2 non costituisce l'episodio migliore per cominciare.

Pro: Divertente in co-op
Intermezzi filmati molto spassosi

Contro: Sempre la solita minestrina
Editor senza possibilità di condivisione online

VOTO 70

■ **CPU:** Single Core 2 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB RAM (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 128 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 1 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** World Forge ■ **PUBLISHER:** FX Interactive
■ **DISTRIBUTORE:** FX Interactive ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 19.90

www.fxinteractive.com

SPARTA 2: Le conquiste di Alessandro Magno

Nulla è impossibile per colui che osa.

I libri sono pieni delle gesta dei condottieri che con le loro conquiste hanno cambiato il corso della storia. Alessandro il Grande è stato il primo sovrano di cui abbiamo un resoconto completo delle gesta. Nonostante l'inutilità della campagna di conquista che lo portò a spingersi nelle profondità dell'Asia Minore, la sua figura rimane il punto di riferimento e d'ispirazione per tutti gli appassionati di storiografia bellica, FX Interactive compresa. Il primo Sparta permise a tutti gli appassionati di cimentarsi con tre campagne belliche distinte: controllando Spartani, Persiani ed Egiziani, furono riprodotti numerosi scontri fittizi e reali che coinvolsero le principali civiltà precedenti all'arrivo dell'Impero Romano. Due anni dopo, FX Interactive torna indietro nel tempo per proporci gli avvenimenti catalizzatori di quel preciso periodo storico, ovvero le spedizioni militari del Re di Macedonia condotte contro le popolazioni appena citate. Un sacco di materiale per realizzare uno strategico interessante in grado di divertire e rinfrescare la memoria a chi, durante le lezioni di storia, leggeva di nascosto riviste di videogiochi invece di farsi una cultura.

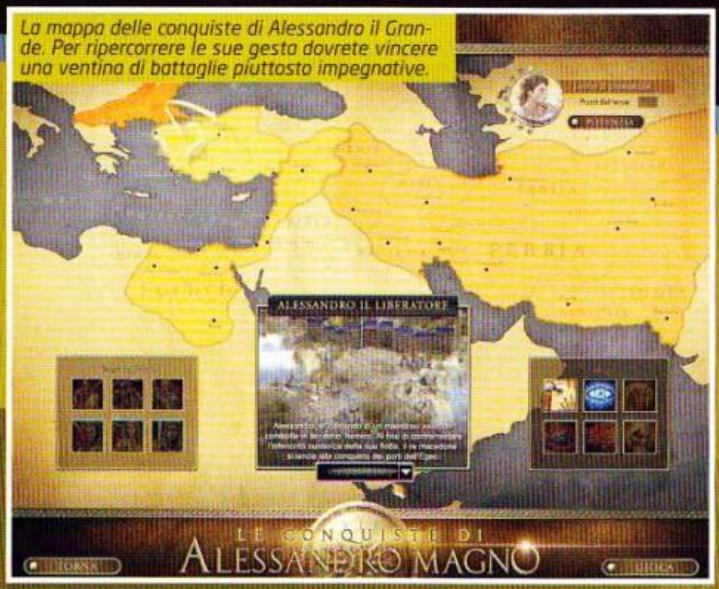
CITAZIONI STORICHE SI MESCOLANO A SCONTRI DI FANTASIA CHE PERMETTONO DI TENERE INSIEME IL FILO DELLA NARRAZIONE

NODO GORDIANO

Sparta 2 è un classico strategico in tempo reale giocabile in perfetta so-

Oltre agli scontri di terra non mancano anche le battaglie navali. Attaccare dall'acqua il nemico non è del tutto insolito.

Molti scenari single player contengono missioni opzionali in grado di aumentare le caratteristiche del nostro eroe.



La mappa delle conquiste di Alessandro il Grande. Per ripercorrere le sue gesta dovrete vincere una ventina di battaglie piuttosto impegnative.

Classica Royal Rumbe in seguito alla sconfitta della fazione nemica.

È possibile tendere trappole ai nemici sotto varie forme: la natura bidimensionale delle mappe permette la preparazione di cumuli di rocce da far cadere sulla colonna avversaria.

Le differenze estetiche tra le varie fazioni sono evidenti per gli edifici, un po' meno per le unità.

I carri da guerra sono ottimi per mettere il nemico in difficoltà.

litudine o in modalità multiplayer contro altri sette avversari umani su scenari appositamente preparati per Internet o rete locale. Per il momento ci concentriamo sul single player che, come potete vedere da una delle immagini a corredo dell'articolo, si propone come una rievocazione piuttosto accurata della campagna di conquista intrapresa da Alessandro in seguito alla pressione dei Persiani alle porte della penisola greca.
Sconfiggendo i vari popoli incontrati in ogni regione, dovremo arrivare a realizzare il suo sogno di riunire sotto un unico vessillo nazioni del tutto diverse tra loro. Come in molti altri titoli del catalogo FX Interactive, citazioni storiche si mescolano a scontri di fantasia che permettano di tenere insieme il filo della narrazione. A conquiste anonime fanno seguito scontri noti e ben documentati che permettono a un giocatore con una buona conoscenza delle campagne militari del condottiero greco di anticipare facilmente quali pugne lo attenderanno. Nonostante le concessioni descritte poco fa, Sparta 2 segna un punto a suo favore sotto questo punto di vista proponendo una riproduzione storica delle campagne militari di Alessandro tutto sommato accurata nei suoi punti essenziali sia per quanto riguarda i luoghi sia per i personaggi coinvolti. Ma il gameplay?

MIX DI SITUAZIONI

La giocabilità di Sparta 2 è indubbiamente quella di uno strategico in tempo reale vecchio stampo, legata alla creazione di una base composta da strutture militari. A monte della catena produttiva di unità ed edifici troviamo la raccolta risorse di due elementi essenziali: l'oro e i minerali. La raccolta si effettua impossessandosi delle miniere sparse in punti cruciali dell'area di gioco, pretesto ideale per venire a contatto con le fazioni nemiche e dar vita a combattimenti programmati o casuali. Le missioni della campagna single player sono di varia natura e richiamano, senza nasconderlo troppo, il mix di situazioni tipico degli strategici vecchia maniera. Costruire una base e procedere alla conquista dello scenario, oppure, a capo di una forza precostituita condotta da Alessandro in persona, portare a termine obiettivi specifici relativi alla prosecuzione della storia quali la ricerca di oggetti, persone o conquista di luoghi particolari. In termini numerici, Sparta 2 segue la moda dei recenti giochi di strategia: il cap limit della popolazione aumenta o diminuisce con la conquista degli stendardi presenti nelle zone cruciali di ogni mappa (in single e multiplayer). Anche negli scontri di dimensioni maggiori, difficilmente si arriva a comandare più di cinquanta unità. L'accento è quindi sul micromanagement delle forze a disposizione in concomitanza con un impiego accurato degli eroi tipici di ogni fazione. Niente di nuovo rispetto a quanto visto negli ultimi anni di evoluzione degli RTS, insomma.

NESSUN ACUTO

La mancanza di acuti vale anche per la modalità multiplayer, che si rifà ai cliché classici di questo genere. Nelle partite di lungo respiro, gli assedi, per quanto non particolarmente complessi, sono l'aspetto più divertente, grazie a una combinazione di scontri dalla distanza e sortite alla disperata: basta una mezza dozzina di mischie per accorgersi di come, oltre alla necessità di usare al meglio gli eroi a disposizione e la "carne da macello", non ci siano differenze troppo marcate nell'utilizzo tra Spartani, Persiani, Egiziani e Macedoni. Le quattro fazioni sono caratterizzate abbastanza bene dal punto di vista grafico, ma in quanto ad abilità di base non ci sono molti punti da mettere in risalto a parte qualche unità speciale e un costo differente nel reclutamento o nella costruzione degli edifici. Nessuna civiltà prevale nettamente sulle altre in termini di potenzialità, garantendo partite online equilibrate e moderatamente divertenti.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

LA MANCANZA DI ACUTI VALE ANCHE PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER, CHE SI RIFÀ AI CLICHÉ CLASSICI DI QUESTO GENERE

Commento

Sparta 2 è un prodotto qualitativamente onesto venduto a un prezzo altamente concorrenziale. L'operazione "prezzo amico" è apprezzabile ma non deve far dimenticare come Sparta 2 non possa essere considerato in alcun modo un titolo in grado di elevarsi sopra i suoi diretti concorrenti in termini di contenuti, innovazione e realizzazione tecnica. Se avete una predilezione per Alessandro il Grande, date un'occhiata alla demo con la consapevolezza che sul fronte degli RTS le alternative (di qualità e prezzo superiore) non mancano.

Pro: Campagna single player piacevole
Costa poco

Contro: Multiplayer poco innovativo
Qualche rallentamento nelle battaglie più concitate

VOTO 67

■ CPU: Single Core 1,6 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi da 128 MB (Una qualsiasi da 256 MB)
■ SPAZIO SU HD: 5 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: Centauri Production ■ PUBLISHER: DTP Entertainment
■ DISTRIBUTORE: Blue Label ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

www.mementomori-game.com

MEMENTO MORI

IL SEGRETO DELLA VITA ETERNA

Ultimamente sto consegnando i miei articoli in sempre maggiore ritardo. Che sia un caso, se il ToSo mi ha assegnato un gioco che si chiama proprio così?

Ricordati che devi morire. Narra la tradizione che questa frase venisse proferita dal servo più umile a ogni grande generale romano, quando tornava vittorioso nell'Urbe dopo aver sostenuto una straordinaria campagna militare. Con questa formula, tutt'altro che bene augurale, si voleva ricordare ai più grandi condottieri la caducità della loro natura umana, l'estrema leggerezza dell'essere e cose così, onde evitare che questi si montassero la testa e tentassero un golpe. La storia tuttavia non si sofferma su cosa capitasse all'umile servo incaricato del triste legato, ma si suppone che a ripetere la formula magica al grande generale fosse un servo diverso, oltre che umile, ogni volta.

UN NUOVO INTRIGO

In questo caso, però, i generali romani non c'entrano nulla. Al museo di stato dell'Hermitage, a San Pietroburgo, avviene qualcosa di inquietante e misterioso: tutti i sistemi di allarme all'interno dell'edificio si bloccano all'unisono per qualche minuto e, sebbene le telecamere esterne non registrino alcuna infrazione, il colonnello della milizia russa Sergej Vasily Ostankovic teme che qualcuno possa aver sostituito un dipinto con un falso. Del resto, anche la recentissima morte del dottor Anatolii Abramchikov, che stava per presentare un rivoluzionario sistema di individuazione delle "croste" proprio all'Hermitage, sembra suggerire l'opportunità di un approfondimento delle indagini. Ostankovic, tuttavia, prossimo alla pensione e in odore di decorazione da parte del Presidente della Repubblica, preferisce mantenere il riserbo assoluto sulle indagini e affidarle a due "collaboratori esterni": la sua ex-sottoposta Larissa Ivanova Svetlova, detta Lara, e Maxime "Max" Durand, un ex falsario che Ostankovic ha preferito mantenere in libertà, in cambio di continui favori di questo tipo. Sarà proprio quest'ultimo, inviato di notte all'Hermitage in gran segreto, a confermare la bontà di certi sospetti. Lara e Max, però, non possono nemmeno lontanamente immaginare in quale intrigo siano stati coinvolti e quale impatto avrà sulle loro vite. Lo scopriranno, loro malgrado, nel corso dell'avventura.

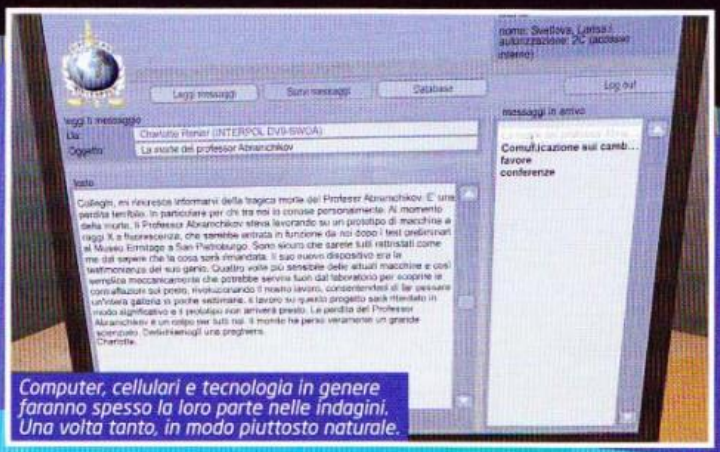
PUR RESTANDO FEDELE ALLA TRADIZIONE DELLE AVVENTURE, IL MOTORE GRAFICO ARRICCHISCE LE SCENE CON ECCELLENTI EFFETTI LUMINOSI

UN'AVVENTURA NEXT-GEN?

Con Memento Mori, le avventure in 2,5D fanno un gran bel salto di qualità: i personaggi in 3D, spesso ripresi a mezzo busto o da distanze molto ravvicinate, si muovono in ambienti altrettanto tridimensionali ma a inquadrature fisse, grazie a un motore grafico che, pur restando fedele alla tradizione del punta e clicca, fa abbondante

Lara è al telefono con il suo vecchio capo, che non si fa problemi a ricattarla per ottenere quello che vuole... eh, il caro vecchio Ostankovic!

Ho esaminato il posto personalmente. La mia impressione iniziale era che non mancasse niente... ma ho la sensazione che invece qualcosa manchi.



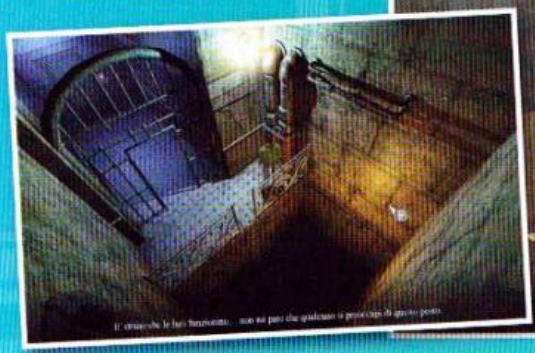
Computer, cellulari e tecnologia in genere faranno spesso la loro parte nelle indagini. Una volta tanto, in modo piuttosto naturale.

Max e Lara al loro primo incontro nel gioco. Li useremo entrambi per arrivare alla fine delle indagini.

A UN PREGEVOLE LIVELLO TECNICO CORRISPONDE UNO SCHEMA DI GIOCO LINEARE CHE, PERÒ, COMPRENDE ASPETTI POSITIVI E NEGATIVI

Ostankovic non brilla molto per originalità e intuito, ma sa essere molto saggio.

uso dell'accelerazione 3D per imporre effetti luminosi di pregevole qualità, permettendoci di ruotare molti oggetti durante le nostre ispezioni e di interagire con essi nel modo più opportuno, anche se ciò può costituire per il purista un'inutile complicazione e basta. Per esempio, una volta ottenuta una batteria di ricambio per il cellulare di Lara, il vecchio avventuriero cosa farà? Richiamerà l'inventario, prenderà l'icona della pila e la piazzerà su quella del telefono, aspettandosi il cambio della stessa.
E invece no: dovrà visualizzare il telefono, ruotarlo, fare clic sullo sportellino della batteria, togliere quella vecchia e mettere dentro quella nuova. Un tocco di realismo in più che sicuramente non guasta, ma di cui molti avrebbero fatto volentieri a meno. In compenso, questa pignoleria si riflette fortunatamente sulle animazioni dei personaggi, magari un po' grezze nello stile, ma complete: se un personaggio deve legare un filo a qualcosa, non si limiterà a farlo comparire per magia come nelle altre avventure, ma si inchinerà, toglierà il filo dalla tasca, lo farà girare attorno all'oggetto da legare e farà pure il nodo! Un bel passo avanti, anche se spesso tutta questa attenzione si traduce in siparietti lenti e ripetuti ossessivamente, senza la possibilità di saltarli. Le location variano spesso per qualità e dettaglio ma, se non altro, variano. E variano parecchio.


Il cimitero le fa brutto... non si può che qualcuno si prenda cura di questo posto.

incidente all'Ermitage. Per un po' non sembrava che le cose andassero bene per te, così l'ho fatta venire qui.

C'È TUTTO, MA...

Da un punto di vista tecnico e narrativo, non si può negare che i ragazzi di DTP Entertainment abbiano fatto un buon lavoro: l'avventura ha una trama apprezzabile, offre qualche simpatico colpo di scena, impegna il giocatore con enigmi mai banali (ma nemmeno troppo astrusi!), consente di dialogare – anche se in modo piuttosto limitato e spesso ininfluente – con gli altri personaggi e, soprattutto, dispone di più finali diversi, attivati – e questa è forse la novità maggiore – non da bivi immediatamente riconoscibili come "sparo o non sparo?", ma dal modo in cui risolveremo enigmi che ci sembreranno del tutto secondari, per non dire inutili. Eppure, se ci facciamo caso, la loro natura permette di premiare il giocatore per la sua attenzione o di castigarlo per la superficialità. Ne sveliamo solo uno: all'inizio del gioco, a Lara viene affidato il compito di trovare alcune differenze tra un dipinto originale e una potenziale imitazione. In tutto ce ne sono cinque, ma trovarne più o meno di tre farà la differenza al termine del gioco. Purtroppo la traduzione in Italiano dei sottotitoli è frettolosa: non è fatta male, ma è sicuramente mancato un adeguato controllo della sua qualità. Lara parla spesso di sé al maschile, per esempio, e la cosa stona vistosamente con le sue apprezzabili rotondità. L'interfaccia è realizzata bene e l'interazione con il gioco non è mai frustrante, ma ogni tanto è necessario fare click più volte per ottenere l'effetto desiderato. In definitiva, ci troviamo di fronte a un gioco con pregi e difetti, entrambi assai evidenti, in cui solo i nostri gusti possono stabilire in via definitiva cosa conti di più. Chi apprezza le avventure "lente" alla The Moment of Silence probabilmente sorvolerà sulle mille scenette inutili di Memento Mori, ma chi vive nella fretta si annoierà ben presto nel rivedere ad libitum la stessa animazione e, di sicuro, non giocherà più volte per vedere gli altri sette finali – sempre ammesso che arrivi a vederne uno. In compenso, chi ama l'aspetto più narrativo e ha tanto tempo per sperimentare, troverà in questa produzione un piacevole passatempo.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

Commento

Memento Mori è un'avventura con una trama interessante, dotata di una complessa grafica 3D che fa uso di incantevoli effetti luce, con una buona colonna sonora e dei dialoghi piacevoli tra i personaggi ma che, per contro, si svolge spesso al rallentatore, senza un reale mordente e senza enigmi davanti ai quali strapparsi i capelli. A quale di questi aspetti sia più giusto dare peso non spetta a noi giudicarlo, perché potreste davvero trovare in Memento Mori un capolavoro o una noia mortale. Complessivamente, dunque, diremo che è una bella avventura, con pregi e difetti che si compensano in un giudizio finale salomonicamente discreto.

Pro: Effetti luce impeccabili. Trama discreta ed enigmi apprezzabili.

Contro: Azioni troppo lente e ripetitive. Interfaccia a volte un po' legnosa.

VOTO 74

CPU: Single Core 2.2 GHz (Single Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (1 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB (Una qualsiasi con 256 MB)
SPAZIO SU HD: 350 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Makavision Games ■ PUBLISHER: The Game Company
DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 17,99

www.sacraboar.com

SACRABOAR

Le regole sono semplici: ruba il maiale e torna alla base per fare un punto. Per riuscirci avremo a disposizione un piccolo esercito, una manciata di magie e tutta la nostra abilità tattica.

In una lontana landa fantasy, lo sport più famoso non si chiama calcio, o baseball, bensì Sacraboar. In questa disciplina lo scopo di ogni squadra è quello di rubare il trofeo a forma di maiale (fumante, per giunta!) dalla tana avversaria e trasportarlo nella propria. Per ogni maiale (che è di ferro e non di ciccia) conquistato si guadagna un punto e per aggiudicarsi il match ne servono tre. Se pensate che siano pochi, allora forse non avete mai assistito a una partita di Sacraboar. Le due squadre in campo infatti hanno disposizione tantissime strategie diverse, sia per ostacolare gli avversari sia per aiutare i propri giocatori nella conquista del famoso suino. Questo si traduce in lunghissimi quanto frenetici match in cui, per avere la meglio, dovremo agire e reagire spesso contemporaneamente. Ogni squadra ha un generatore elettrico, un castello in cui scegliere le unità da reclutare e una tana in cui riposa il proprio trofeo (e in cui dovremo portare quello nemico). Senza il generatore non potremo utilizzare il castello e senza il castello non potremo spendere i crediti necessari per rinfoltire la squadra in seguito a eventuali nonché scontate perdite. In Sacraboar è possibile reclutare sei tipologie di unità, ognuna con delle caratteristiche proprie in grado di renderla più o meno adatta ai vari ruoli richiesti. Suona esattamente come un qualsiasi strategico in tempo reale, e infatti lo è!

IL SETTIMO GIOCATORE

Esiste poi una settima unità chiamata "Builder", molto lenta ma fortunatamente ben corazzata, che non è in grado di rubare il maiale avversario né di combattere: il suo unisco scopo sarà quello di costruire sul campo da gioco una delle cinque diverse torri disponibili, ognuna in grado di migliorare le nostre azioni o di disturbare quelle nemiche. È possibile costruire torri in grado di aumentare i fondi da spendere in nuove unità o che paralizzano momentaneamente i nemici con incantesimi di ghiaccio, torri che aumentano la forza delle nostre armi e torri che curano le nostre unità e le rendono invincibili per un breve lasso di tempo. Inutile dire che il loro utilizzo si rivelerà ben presto fondamentale, anche perché sono davvero molto difficili da distruggere e tranne in rari casi dovrete conviverci per tutta la durata della partita.

La prima cosa che il tutorial si premura di insegnarci è muovere freneticamente l'inquadratura in modo da avere una visuale costantemente aggiornata su quel che sta accadendo altrove: roba di poco conto per chiunque abbia giocato almeno a un paio di RTS nella sua vita, ma che qui diviene fondamentale per colpa di un'inquadratura troppo vicina all'azione e mai in grado di mostrare una sufficiente porzione di schermo. Ma non è certo questo il problema di

Che spettacolare inseguimento quest'oggi a Sacraboar. Se questo è l'inizio ne vedremo delle belle!

Prima di una partita online potrete decidere se il numero di torri possa contribuire alla vittoria o se imporre un tempo limite alla partita.

IN QUESTA DISCIPLINA LO SCOPO DI OGNI SQUADRA È QUELLA DI RUBARE IL TROFEO (FUMANTE, PER GIUNTA) A FORMA DI MAIALE DALLA TANA AVVERSARIA E TRASPORTARLO NELLA PROPRIA

Ecco cosa mostra la telecamera di Sacraboar posizionata il più lontano possibile dal campo di gioco.

ITER MAGIC MUNDI

Dopo un lungo campionato e un paio di tornei di cui uno dominato dall'inizio alla fine, posso tranquillamente dire di conoscere Sacraboar molto bene. La mia strategia, eccetto alcune varianti imposte dalle azioni avversarie, si basa molto sull'uso delle torri. Il consiglio è di partire con una serie di unità da combattimento veloci, da mettere subito a guardia del nostro suino, mentre nel frattempo si ordinano tre Builder per costruire altrettanti torri in posizioni strategiche. Una torre difensiva nei pressi della nostra tana e una per racimolare risorse vanno costruite quanto prima, in modo da poter subito investire i nuovi crediti per una squadra che andrà immediatamente ad attaccare il maiale avversario. Ricordate che ogni torre ha una sua area d'effetto nella quale è impossibile costruirne delle altre e che tutto questo, per la miseria, non è divertente come sembra.

CAPIRE BENE LE NUMEROSE MECCANICHE DI SACRABOAR È FONDAMENTALE SE IL VOSTRO OBIETTIVO È QUELLO DI GIOCARE ONLINE

Sacraboar, ci mancherebbe: il guaio di questo gioco è che non sembra un gioco indipendente del 2009, piuttosto un gioco mediocre del 2002.

UN FASTIDIOSO SENSO DI DÉJÀ VU

Il semplice svolgersi dell'azione appare caotico e poco soddisfacente, le animazioni lacunose: caratteristiche che stridono un po' con i 17,99 Euro richiesti per averlo. E poi è difficile, molto difficile. Conviene volare inizialmente basso con i quattro livelli di difficoltà a disposizione, o rischierete un esaurimento nervoso. Una delle cose che non capisco di Sacraboar è perché sia così facile recuperare il proprio suino: basta passarci sopra e il trofeo verrà teletrasportato immediatamente al suo posto originale, obbligandoci a ricominciare un'azione daccapo. Probabilmente, ma non ne possiamo essere certi, sarebbe stato molto più divertente dover riportare manualmente il proprio suino nella tana, in modo da lasciare un'ultima speranza agli attaccanti di riprendere l'azione da dove era terminata. Sicuramente è così che vedrete sfuggirvi un bel po' di punti: nonostante tutte le torri costruite e il numero di unità disposte sul terreno basterà un singolo goblin per riportare il maledetto maiale nella sua teca. Roba che di notte, per sfogarmi senza svegliare i vicini, sono stato costretto a striduli urletti di rabbia e successivi cazzottini sulla scrivania. Orribile.
Dove i giovani programmatori della Makivision Games hanno dato il meglio di loro è nelle innumerevoli modalità di gioco. Il cuore di Sacraboar è senza dubbio il campionato, dove il giocatore dovrà vedersela con un'altra dozzina di squadre in un torneo andata/ritorno molto simile alla Serie A. Per chi preferisce l'eliminazione diretta è presente anche un'avvincente modalità Coppa, dove un passo falso equivale a una cocente eliminazione. Sacraboar include anche una lunga serie di sfide (sono più di ottanta) che, a seconda di come verranno portate a termine, daranno modo di conquistare trofei d'oro, d'argento e di bronzo... un buon riempitivo tra un campionato e l'altro. Sono inoltre presenti una modalità skirmish e un'arena test in cui provare nuove strategie d'attacco e di difesa, nonché gli effetti dei sedici diversi incantesimi che potranno essere lanciati durante una partita. D'altronde capire bene le numerose meccaniche di Sacraboar sarà a dir poco fondamentale se il vostro obiettivo è quello di scendere in campo online e vincere contro gli altri giocatori collegati.

La difesa è devastata ma siamo in vantaggio di un punto. Gli avversari hanno costruito molte torri quindi conviene agire velocemente.

POLISPORTIVA GOBLIN

Converrete che di carne al fuoco ce ne è anche tanta. Forse è vero quando alla Makivision dicono di essere al lavoro su questo titolo da ben due anni, ma un lasso di tempo così lungo se non genera un bel gioco può significare ben altro, ovvero che gli sviluppatori hanno fatto il famigerato passo più lungo della gamba. Ecco, è proprio a questo che fa pensare Sacraboar, a un progetto fuori dalla portata del piccolo gruppo di volenterosi ragazzi tedeschi che lo ha immaginato e poi in seguito sviluppato. Il risultato è un gioco mediocre e costoso, incapace di sfruttare appieno le potenzialità che nasconde un qualsiasi titolo sportivo fantasy, un genere da tempo immemore dimenticato e solo pochi mesi fa tornato alla ribalta con il bellissimo Blood Bowl, titolo che per venti Euro in più non solo offre un gioco migliore sotto ogni aspetto, dalla grafica al gameplay, ma che comprende sia una modalità a turni sia in tempo reale, in modo da accontentare tutti i giocatori del circondario, compresi quelli che sarebbero tentati di risparmiare un po' di soldi rivolgendosi proprio a Sacraboar invece che al divertente football americano fantasy. Lasciate perdere, a meno che non sia proprio uguale al gioco che avreste sempre voluto provare.

Francesco Serino

Commento

Sacraboar sarebbe anche un buono strategico in tempo reale se l'azione di gioco non fosse così confusa. L'idea alla base è semplice e vincente, le modalità numerose e ben strutturate, il gioco online molto divertente... eppure, ogni aspetto di questo titolo sembra scontrarsi irrimediabilmente con le esigue risorse a disposizione degli sviluppatori. Il risultato è un prodotto poco coeso, graficamente confuso e animato da un gameplay che si rivelerà ben presto fin troppo frenetico per garantire una buona pianificazione delle tattiche necessarie.

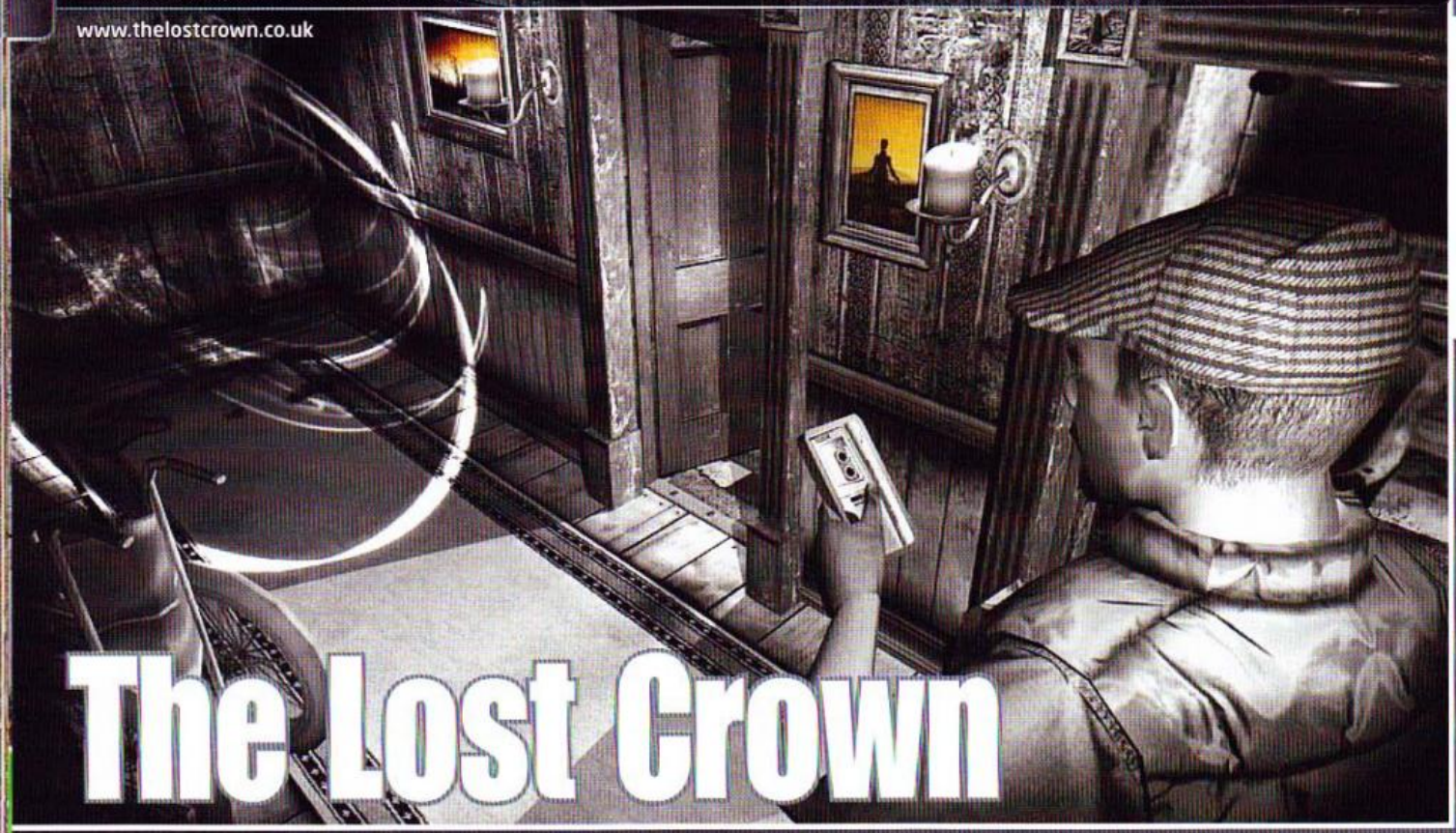
Pro: L'idea non è affatto male
Tante modalità di gioco diverse

Contro: Poco rifinito e troppo frenetico
Le partite sono troppo lunghe!

VOTO 53

■ **CPU:** Single Core 1,5 GHz (Single Core 3 GHz) ■ **RAM:** 512 MB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 128 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 1,2 GB ■ **CONNESSIONE:** Assente
■ **SVILUPPATORE:** Future Games ■ **PUBLISHER:** Adventure Productions
■ **DISTRIBUTORE:** Adventure Productions ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 24,90

www.thelostcrown.co.uk



The Lost Crown

Quando un'avventura possiede una trama coinvolgente, integra decine di puzzle di diverso genere, offre un monte ore di gioco elevato e possiede caratteristiche uniche si può soprassedere su difetti grossolani e piuttosto evidenti. Oppure no?

The Lost Crown, il cui sottotitolo italiano "Un'avventura di fantasmi" non gioca certo a favore della sorpresa, è un'avventura vecchio stile nel concept ma al contempo inedita nella realizzazione vera e propria. Delle sue peculiarità, tra cui mettiamo fin da subito la narrazione ricca e immersiva, parleremo a breve. Per ora limitiamoci a segnalare che il tutto è stato scritto e assemblato dalla mente di Jonathan Boakes, apprezzato sceneggiatore dei due capitoli di DarkFall. A differenza della prima persona che contraddistingueva i suddetti titoli, questa volta ci troviamo di fronte alla classica avventura tutta location, punta e clicca, inventari e via di questo passo. Alcuni temi, inoltre, sembrano essere fortemente collegati alla saga di DarkFall, quantomeno in termini di citazioni e camei di vario genere: per tutto il resto, comunque, ci troviamo in un'ambientazione inusuale e decisamente alternativa a quanto visto in oltre tre decadi di avventure. Purtroppo, come vedremo sempre tra poche righe, tutto questo potenziale interessante e ricco di spunti è in parte sminuito da una resa tecnica non proprio eccelsa. Ora basta parlare in maniera generica: è ora di entrare un po' più nello specifico. Fate attenzione, però: i temi trattati possono gelare il sangue nelle vene, e non sempre a causa delle freddure del sottoscritto, sia ben chiaro...

NEI PANNI DI NIGEL DANVERS CI TROVEREMO A RISOLVERE ENIGMI A VOLTE UN PO' DISTURBANTI

LA CAMPAGNA È TRANQUILLA, QUASI MONOTONA...

Dalla mente di Boakes e dei suoi pochi collaboratori (è noto che il buon Jonhatan tende a curare personalmente quasi tutti gli aspetti) nasce una storia davvero peculiare. Ci troviamo nei panni di Nigel Danvers, un impiegato della Hadden Corporation, azienda che produce sofisticati prodotti elettronici per professionisti del campo del soprannaturale. Una sera, curioso come una formica in una pasticceria, il nostro Nigel decide di entrare con la password del presidente (Mr. Hadden in persona) e leggere documenti compromettenti. Inutile dire che quest'azione fa scattare i servizi di sicurezza interni dell'azienda, in particolare i due scagnozzi di Hadden. Impaurito dalle minacce, Nigel decide di fuggire prendendo il primo treno in partenza da Londra. Come dice il detto "La fortuna è cieca ma la sfiga ci vede benissimo" il nostro eroe finisce in uno sperduto paesotto della Cornovaglia, Saxton. Qui, il nostro scopre che la cittadina è meno allegra di un cineforum uzbeco con tanto di tavola rotonda a seguire.

In bianco e nero, con elementi disegnati e immagini vere integrate nello scenario: così si presenta the Lost Crown.

Una fotografia soprannaturale: queste prove, unitamente a ricerche su libri e leggende, aiuteranno Nigel a comprendere i segreti di Saxton e del suo destino...

I puzzle, alcuni più tradizionali altri decisamente inusuali, sono interessanti e necessitano di un po' di abilità da parte del giocatore.

Le tecnologie a cui ha accesso Nigel gli permettono di registrare suoni dall'aldilà, fotografare e riprendere presenze, e identificare eventi paranormali.

LO STILE CON CUI SONO DISEGNATE LE LOCATION È PARTICOLARMENTE GRADEVOLE

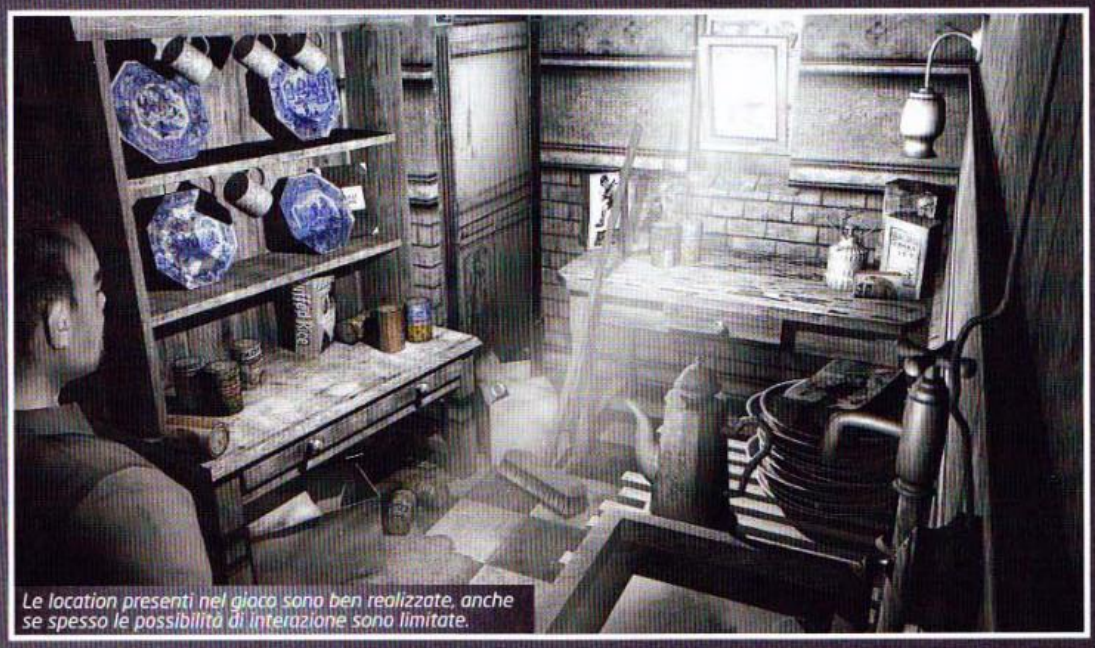
Nell'ordine, lo sventurato scopre che la cittadina è isolata per buona parte dell'anno dalle maree che invadono la putrescente palude che circonda la città, che la stessa palude nasconde leggende e storie di gente morta ammazzata nei modi più disparati, che molti luoghi cittadini sembrano infestati e che, ciliegina sulla torta, il tutto è condito da pazzoidi di ogni genere, ridotti così probabilmente dall'isolamento del luogo. Il nostro scopre però anche che nella città e nei suoi dintorni dovrebbe celarsi un tesoro di quelli grossi. Forte di questo e, obbligato in parte dal suo datore di lavoro, Danvers finisce a indagare su tutti i misteri appena elencati, trovandosi in una storia ricca di situazioni davvero incredibili. Detto così, il racconto può sembrare solo un po' strampalato. In realtà, gran parte delle sorprese di TLC non può essere rivelata per non rovinare la lunga e articolata trama, vero fiore all'occhiello del prodotto. Limitiamoci soltanto a dire che il nostro disporrà di tutta la tecnologia della Hadden per rilevare immagini, suoni ed emissioni dei tanti fantasmi che infestano la città, che nelle leggende del paese si nascondono omicidi, segreti di pirati e misteriosi ed esoterici rituali pagani legati alle stagioni e ai culti ancestrali.

UN PO' DI TUTTO, MA NON PER TUTTI

Se la trama, ricca e particolarmente elaborata, è il punto di forza di TLC, altri elementi del gioco non sono così nettamente positivi. Dal punto di vista grafico, per esempio, TLC è particolarmente controverso. Lo stile con cui sono disegnate le location di Saxton, per esempio, è un bianco e nero con alcune punte di colore che si compone di alcuni elementi palesemente disegnati a mano, integrati con immagini reali ritoccate e inserite nella scenografia. L'effetto è particolarmente piacevole, anche se gli elementi in movimento (nebbia, passanti, uccelli e poco altro) rendono il tutto un po' bizzarro. In compenso, a rovinare l'impatto estetico ci pensano le animazione di protagonista e comparse, deludenti in tutto e per tutto. Lo stesso mix di elementi positivi e negativi può essere ritrovato in molti altri elementi di gioco: dialoghi lunghi e ripetitivi si mescolano a informazioni, leggende e racconti ricchi di spunti, puzzle intriganti e inusuali (spesso legati all'attrezzatura di Nigel) si fondono con i più classici oggetti da combinare senza un reale perché e suoni e musiche di sottofondo molto coinvolgenti possono riproporsi in più di un'occasione perdendo quel fascino di mistero tanto caro allo sceneggiatore del gioco. Su tutti questi punti decisamente deboli del progetto va a sommarsi l'eccessiva lentezza di movimento del personaggio e l'impossibilità di spostarsi agilmente nella città senza doverla per forza ripercorrere in lungo e in largo. Senza questi problemi e con una cura maggiore posta nella realizzazione (come i sottotitoli in Italiano, in più di un'occasione non proprio fedeli al parlato o ricchi di termini e modi di dire tradotti letteralmente) saremmo qui a parlare di un capolavoro che fa leva su misteri e inquietanti presenze. Così possiamo solo affermare che TLC è sicuramente un prodotto diverso, perfetto per chi può sopportare un certo tipo di leggerezza tecnica a favore delle trame ben ordite.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Dialoghi e incontri sono spesso ripetuti, non escludono alternative già affrontate e non possono essere saltati.


Le location presenti nel gioco sono ben realizzate, anche se spesso le possibilità di interazione sono limitate.

Commento

The Lost Crown è un prodotto controverso. I suoi punti di forza lo rendono molto valido e parecchio longevo in termini di ore di gioco, mentre i suoi lati deboli, specialmente sotto il profilo tecnico, rischiano di trasformarlo in un'esperienza frustrante per i giocatori meno pazienti. Consigliato soprattutto per chi sa chiudere un occhio sulle magagne di programmazione e ha voglia di vivere una buona storia, ricca di misteri e inquietanti presenze.

Pro: Avventura angosciante ed esoterica
Enigmi diversi tra loro

Contro: Stile grafico peculiare, animazioni abominevoli
Un po' frustrante nei movimenti e nei dialoghi

VOTO 70

■ **CPU:** Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 256 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 12 GB ■ **CONNESSIONE:** Nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Zombie Studios ■ **PUBLISHER:** Konami
■ **DISTRIBUTORE:** Halifax ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 39,90

www.konami.com/games/saw

Saw

La saga dell'enigmista, il più crudele e cervellotico serial killer della cinematografia degli ultimi anni, rivive in un videogioco. Basterà questo a trasformare un action game in terza persona in un piccolo capolavoro?

In principio fu Saw – L'Enigmista e la sua ben conosciuta scena del tizio con la gamba legata costretto ad amputarsi un piede per scappare, o quella ancora più caratteristica dell'elmo stritola cervello con tanto di conto alla rovescia. Ah, quanti ricordi tornano alla mente pensando al maniaco omicida tutto intento a redarguire la gente sulle loro malefatte, a costo di uccidere chiunque nel processo... E pensare che da quei tempi a oggi sono già uscite cinque diverse pellicole, destinate a diventare sei entro pochi mesi. Forse un po' troppo, specialmente pensando ai metodi sempre più assurdi e cruenti usati dall'enigmista (e dai suoi seguaci) per giocare con le sue vittime. In tutto questo bailamme di teste mozzate, gente squartata, cassette audio e pupazzi agghiaccianti mancava solo una cosa: una trasposizione videoludica. A porre rimedio ci ha pensato Konami e, nella fattispecie, Zombie Studios: la loro proposta è un survival game in terza persona, con immancabili puzzle horror nella più caratteristica forma delle macchine mortali usati dall'enigmista. La base di partenza è la solita, il mondo da esplorare certamente ricco di fascino, la tecnologia alla base caratterizzata dall'immancabile Unreal Engine. Tutto in ordine per potersi aspettare un piccolo prodigio, insomma. Come vedremo, alcuni difetti qua e là e un discreto livello di superficialità nella realizzazione fanno sì che tante aspettative non arrivino a concretizzarsi appieno. Ma questa è una storia che vedremo più avanti, ora è il momento di spegnere le luci e lasciar parlare il pupazzo malefico...

IL PROTAGONISTA È IL DETECTIVE TAPP, IMPERSONATO, NELLA PRIMA PELLICOLA DELLA SERIE, DA DANNY GLOVER

SE SCAPPI TI SMEMBRO

La prima cosa apprezzabile di Saw è la volontà degli sviluppatori di non limitarsi a ripercorrere le peripezie dell'Enigmista ma di aggiungere dettagli per gli appassionati della saga. Il protagonista, per esempio, è il detective Tapp, impersonato, nella prima pellicola della serie, da Danny Glover. Il detective, come ci viene narrato nei capitoli successivi, ha perso

I puzzle veri e propri sono piuttosto facili e ripetitivi, ma anche gli enigmi e le azioni da compiere non sconvolgono per difficoltà.

Il gioco è sottotitolato in Italiano e recitato in Inglese.

Ogni capitolo di Saw ha come protagonista un personaggio della saga cinematografica legato al detective Tapp e alla sua nemesi.

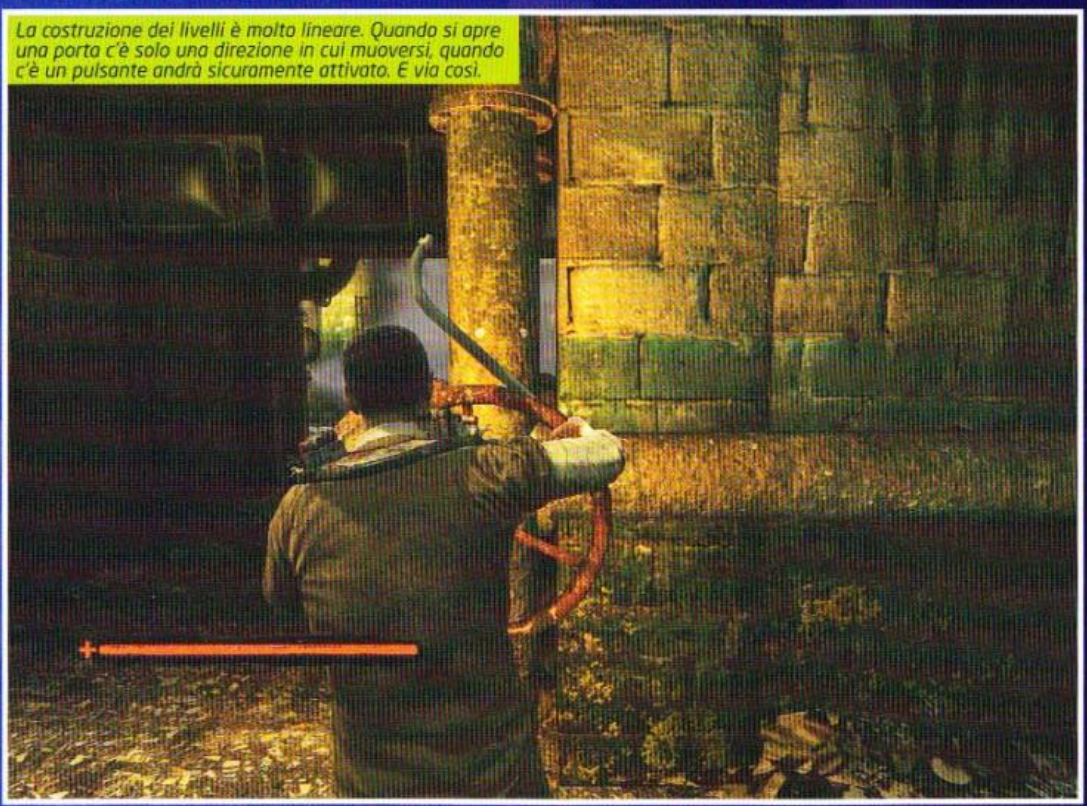
LA STORIA PRESENTATA NEL GIOCO INIZIA CON IL RAPIMENTO DI TAPP E L'IMMANCABILE SFIDA PER SALVARSI LA VITA PROPOSTA DALL'ENIGMISTA

il lume della ragione a causa della morte del suo collega, della fine del suo matrimonio e della perdita del lavoro. Tutti avvenimenti collegati alla sua ossessione per l'Enigmista. La storia presentata nel gioco, suddiviso in sei capitoli ognuno dei quali legato a un personaggio della saga (da Amanda Young, l'apprendista di Jigsaw, a Jeff Thomas, il sopravvissuto morto suicida dopo le interrogazioni di Tapp), inizia con il rapimento di Tapp e l'immancabile sfida per salvarsi la vita proposta dall'Enigmista. Per l'occasione, il malefico assassino ha scelto come sua base e "parco dei divertimenti" un ospedale psichiatrico in disuso. Da qui in avanti il nostro eroe dovrà affrontare enigmi, nemici (tutti innocenti obbligati dal perfido assassino a combattere contro Tapp) e macchine infernali con l'obiettivo di salvare la vita a qualche persona e contemporaneamente fuggire dall'ospedale. Per aiutarsi, il nostro eroe potrà utilizzare le differenti armi recuperabili nei vari livelli: tubi di piombo, mazze chiodate, chiavi inglesi, persino pistole. Alcune di queste armi, come per esempio il bisturi, permettono di portare a termine compiti piuttosto sgradevoli, come aprire e sezionare un corpo in cerca di una chiave. Tutte cose a cui i fan di Saw sono abituati da anni, solo che questa volta il gusto è dato dal poter partecipare alla macabra carneficina.

GLI ENIGMI DELL'ENIGMISTA E... POCO PIÙ

Ok, abbiamo quindi un survival horror tutto azione, un ospedale pieno di pericoli e di enigmi e cosa d'altro? Ah sì, le macchine dell'Enigmista e i suoi immancabili sermoni. Come dicevamo in apertura, il gioco si basa su Unreal Engine 3: graficamente questo dovrebbe garantire una certa qualità ma in realtà l'ambientazione notturna, cupa e spesso confusa, del sanatorio non aiuta certo ad apprezzare i dettagli. Quando anche questi sono visibili parliamo di ben poca cosa: texture e ambienti sono piuttosto uniformi e ripetitivi anche nei livelli più avanzati e le animazioni dei personaggi abbastanza approssimative. Come se questo non bastasse, Saw è pieno di altre imperfezioni. Le mosse di combattimento, così come l'interazione con i vari oggetti, soffrono di enormi problemi nel rilevamento delle collisioni, trasformando pugni e colpi di mazza in tentativi piuttosto casuali di ammazzare il nemico. I puzzle veri e propri, invece, per quanto all'inizio possano sembrare gradevoli si riassumono in uno schema ripetitivo di oggetti da recuperare, meccanismi da sbloccare e poco altro, raggiungendo nel complesso un livello di difficoltà non proprio entusiasmante. Aggiungete a questo quadretto un eccessivo utilizzo di checkpoint e salvataggi e avrete un gioco per nulla longevo, semplice da risolvere e poco vario nelle sue caratteristiche più peculiari. Davvero un peccato, perché lo scenario utilizzato e i personaggi in gioco garantiscono un'ottima atmosfera complessiva.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it


La costruzione dei livelli è molto lineare. Quando si apre una porta c'è solo una direzione in cui muoversi, quando c'è un pulsante andrà sicuramente attivato. È via così.

Commento

Saw è un titolo piuttosto deludente. Se l'ambientazione e la trama garantiscono un fascino per nulla trascurabile, molti altri elementi sono mal realizzati e portano la valutazione complessiva e il divertimento vero e proprio poco sopra alla sufficienza. A frustrare i giocatori sono la ripetitività di molti enigmi, la semplicità con cui questi possono essere risolti, l'abuso di checkpoint e salvataggi, oltre a veri e propri difetti come un aspetto grafico monotono e una realizzazione tecnica non all'altezza.

Pro: Saw in tutto il suo fascino crudele
Splatter e avventura, una bella combinazione

Contro: Esteticamente non eccelso
Enigmi facili, mille checkpoint

VOTO 61

■ **CPU:** Single Core 2,2 GHz (Single Core 3 GHz) ■ **RAM:** 512 MB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi da 64 MB (Una qualsiasi da 128 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 2,5 GB ■ **CONNESSIONE:** Nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Phoenix Interactive ■ **PUBLISHER:** Ubisoft
■ **DISTRIBUTORE:** Ubisoft ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 24,90

www.arthur2-thegame.com

Arthur e la vendetta di Maltazard

I Minimei tornano sullo schermo cinematografico? Bene, allora non potevano mancare nemmeno sul monitor LCD di un PC. O Forse sì? Accipicchiola, vado a chiedere a Fata Lina della Melevisione, che ho un dubbio...

Arthur e la vendetta di Maltazard è la trasposizione video ludica della seconda pellicola di animazione dedicata ai Minimei. Diretto da Luc Besson e con un cast di voci di prim'ordine (almeno per la versione in lingua originale), questo lungometraggio animato, secondo di una trilogia, è decisamente dedicato ai più piccoli. La cosa si riflette inevitabilmente anche sulla versione tutta colori e pixel che ci troviamo a trattare: Folletto avvisato...

UN BOSCO INCANTATO, TANTI GIOCHI TUTTI UGUALI

La struttura di questo Arthur e la vendetta di Maltazard è molto semplice. Uno o più giocatori (fino a quattro, per la precisione) intraprendono a scelta uno dei capitoli che narrano le varie vicende tratte dal film. Ogni capitolo rappresenta una sfida: recuperare gli ingredienti per una festa, liberare un piccolo malfattore da una cella, salvare un paese dall'assedio delle forze di Maltazard e così via. Per raggiungere questi obiettivi, i giocatori hanno a disposizione una sola arma: la bravura nei minigiochi che casualmente gli verranno proposti da amici e nemici. Detto così, Arthur e la vendetta di Maltazard sembra in tutto e per tutto un clone dei tanti party game, da Mario Party a Rayman Raving Rabbids, giusto per dare un'idea, che furoreggiano nel mondo console. In effetti, il gameplay è molto simile: si sceglie uno dei Minimei a disposizione e ci si lancia in una serie di piccoli giochi dalla struttura molto semplice. Il parco di opportunità passa dai puzzle (ricomporre una figura, scegliere la porta che corrisponde a un certo lucchetto), ai giochi basati sul ritmo (danzare seguendo un determinato ordine di mosse, colpire a tempo un bersaglio), passando per gare di velocità, piccoli racing game e così via. Dobbiamo dire che, visto il pubblico a cui è rivolto Arthur, i giochi sono molto semplici e parecchio ripetitivi: tutto si risolve, spesso e volentieri, nel muovere il mouse a tempo o a premere un tasto e uno soltanto. In più, gli stessi capitoli non offrono una gran sfida nemmeno nelle situazioni più complesse. Tecnicamente, inoltre, possiamo solo segnalare che il mondo dei Minimei è stato ricostruito con dovizia di particolari per quanto riguarda animazioni e personaggi, ma con una carenza di dettagli piuttosto evidente in tutto il resto, dal numero di poligoni utilizzati alla varietà stessa degli scenari dei minigochi.

La quantità dei minigame, infine, benché si attesti su un buon numero (parliamo di circa 30 diverse sfide) è ininfluente in termini di longevità, visto che il pericolo noia incombe già dalla seconda volta in cui si vede lo stesso schema riproposto in salsa diversa. Si poteva fare di più? Certamente sì, ma non ditelo al vostro cuginetto, che poi vi tocca sorbirvelo in lacrime per giorni...

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Come in molti party game, alcuni minigiochi sono nascosti e vengono sbloccati solo una volta "estratti" dalla ruota della fortuna.

Commento

Arthur e la vendetta di Maltazard è un party game dedicato ai fan dei Minimei. Stiamo parlando di un pubblico sotto i dieci anni, quindi di una categoria di giocatori che probabilmente apprezzerà l'estrema semplicità dei minigiochi, la poca difficoltà con cui è possibile affrontare ogni sfida e la ripetitività di certi livelli. Tutto questo è immerso in un mondo simile a quello della pellicola, ma ricreato con il minimo sforzo dal punto di vista tecnico: scenari riciclati in più di una situazione, musiche ripetute e via di questo passo. Inadatto per chi ha più di 8 anni.

Pro: Bello per i cuginetti
Contro: Minigiochi ripetitivi
Poca cura nei dettagli
Troppi gli elementi riciclati

VOTO 58

■ CPU: 2 GHz (Dual Core consigliato) ■ RAM: 1 GB RAM (2 GB consigliati)
■ SCHEDA VIDEO: Radeon X1300/GeForce 6600 (Radeon 2400/GeForce 8400)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Netmin Games ■ PUBLISHER: Iceberg Interactive
■ DISTRIBUTORE: Iceberg Interactive ■ MULTIPLAYER: LAN, INTERNET
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.90

Poker Simulator
No Limits Texas Hold'em

AAAAAAALLLLL-IIIINNNNNNNN!!!

Quante volte avete sentito riecheggiare tra le mura del vostro salotto questa frase volutamente esagerata dal buon Ciccio Valenti? Onestamente non avrei mai creduto che guardare dall'esterno una partita potesse essere un'attività interessante. Eppure il poker, nelle sue numerose varianti, rispecchia la psicologia dell'uomo-giocatore in tutte le sue forme. Evidentemente devono essere in molti a pensarla così, vista l'esposizione mediatica e il fiorire di siti dedicati al gioco d'azzardo online: da qui al realizzare un prodotto commerciale per PC dedicato alla disciplina del Texas Hold'em il passo è stato breve. Poker Simulator permette di fare pratica contro avversari virtuali in una serie di partite libere o tornei volti a riprodurre la carriera di un giocatore di poker professionista. Abbastanza interessante per un novizio è tutta la parte dedicata alla formazione. Vengono elargiti un sacco di consigli utili sulla psicologia del gioco, le sue meccaniche più o meno note e la possibilità di metterli in pratica giocando contro avversari virtuali realizzati in finto 3D: un campionario di varia umanità che durante ogni partita si comporta a seconda del livello di abilità da noi impostato. Oltre a cercare di non fare capire agli avversari il nostro stile di gioco, è necessario percepire eventuali segni rivelatori di un bluff quanto di una mano forte osservando ogni dettaglio del gioco avversario. Dal movimento degli occhi a quello delle mani, fino al tempo impiegato a puntare. Insomma, per sperare di avere successo bisogna sottoporsi a un piccolo corso di psicologia accelerata che ci permetta di capire le reazioni dei bambocci virtuali che abbiamo di fronte, oltre a saperci fare nel calcolo delle probabilità per ogni rilancio. A questo proposito Poker Simulator ci viene incontro calcolando in tempo reale tutte le combinazioni possibili oppure lasciandoci in balia di noi stessi e del brivido dell'azzardo. Se le prime partite si sono rivelate moderatamente divertenti nel cercare di intuire lo stile di gioco dei nostri avversari virtuali, ben presto la noia legata a un gameplay così meccanico (peggiorato dalla bruttezza dei modelli dei personaggi e relative animazioni) ci ha spinto a cliccare sul tasto del gioco veloce, rendendo le partite del tutto simili a quelle che potete trovare su un qualsiasi sito di poker competitivo. A proposito di multiplayer: in Poker Simulator è prevista la possibilità di giocare online, ma non è stato integrato alcun tipo di lobby che permetta di trovare in tempo reale biscazzieri desiderosi di ripulirci, anche se solo per divertimento. Solo una misera interfaccia in cui va inserito l'IP diretto di chi ospita una partita. Troppo poco per sperare di contrastare il successo del poker online che da anni fa divertire (anche gratuitamente) milioni d'internauti con il gusto per l'azzardo virtuale.

Elvin Lorenzetti
elvin@sprea.it

Questa faccia da tonno non capirà mai che sto bluffando.

Commento

Poker Simulator costa poco, ma offre anche pochissimo a tutti gli estimatori del Texas Hold'em. Certo, si distingue per un buon numero di opzioni tra tornei e scenari e un tutorial che permette al novizio di farsi le ossa senza rischiare le chiavi della macchina. Tuttavia, cercare di vincere osservando le animazioni di decine di bambocci virtuali tremendamente mal realizzati viene a noia nel giro di nemmeno mezz'ora. Alla lunga, la presenza di una sola modalità (cosa ci voleva a simulare anche altre varianti del Poker?) e di un multiplayer incapace di fare community tramite una lobby decente completano il giudizio non certo lusinghiero di un prodotto che avrebbe meritato un'attenzione maggiore in termini di cura e quantità dei contenuti.

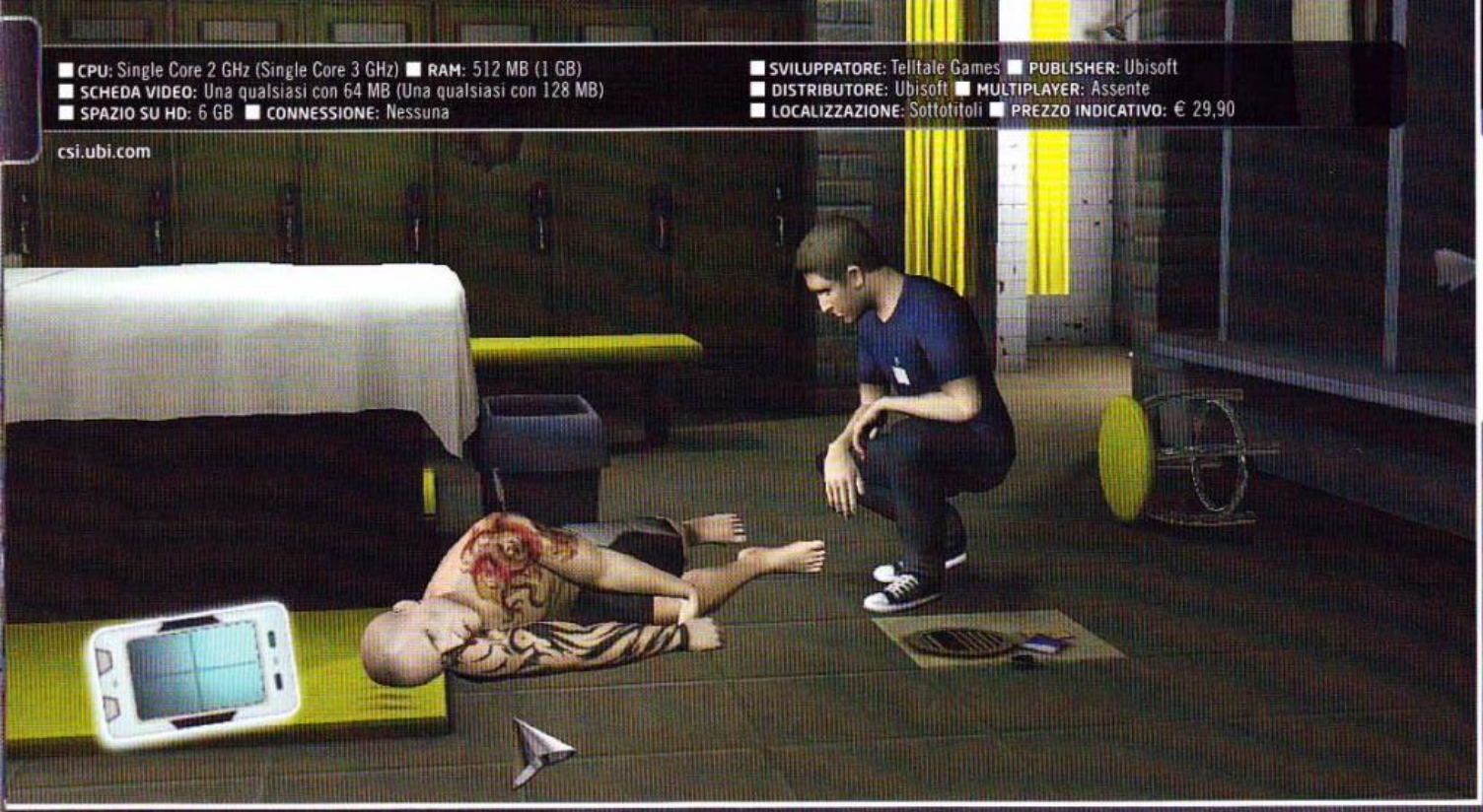
Pro: Tutorial interessante per un novizio

Contro: Solo Texas Hold'Em
Niente lobby multiplayer
Tecnicamente pessimo

VOTO 44

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 3 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 64 MB (Una qualsiasi con 128 MB)
■ SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Telltale Games ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

csi.ubi.com



CSI - Intento Mortale

Il quinto episodio videoludico per CSI: Las Vegas offre lo stesso tipo di avventura e di perizia dei precedenti capitoli, introducendo i nuovi personaggi visti nelle ultime stagioni del serial...

I Telltale si rifanno vivi sul luogo del delitto, è proprio il caso di dirlo. Dopo i primi tre capitoli di CSI a opera di 369 Interactive, infatti, gli stessi autori di CSI: Prova Schiacciante tornano a occuparsi del team di investigatori della scientifica di Las Vegas. Congrui ai cambiamenti visti nell'ultima serie televisiva (l'abbandono di Grissom, la morte di Warrick), CSI: Intento Mortale ci propone la squadra di scienziati poliziotti aggiornata alle ultime apparizioni, con l'ingresso nel cast della controparte ludica di Laurence Fishburne nei panni di Ray Langston e di Lauren Lee Smith in quelli di Riley Adams. Ma le novità non si fermano a questo: il nuovo tie-in di CSI offre anche un'ambientazione 3D più ricca di dettagli, nuovi macchinari da laboratorio con cui giocare e qualche inedito sistema di interrogatori e mandati da ottenere. Novità da poco, forse, ma che aiutano a risollevare un po' l'impressione generale su una serie di avventure che fino a oggi non ha certo brillato per originalità e coinvolgimento...

UN LUMINOL E VODKA, GRAZIE...

Come i precedenti capitoli, anche Intento Mortale ci fa vestire i panni della classica recluta senza nome che dovrà collaborare, a turno, con i personaggi famosi della serie televisiva. Ognuno dei cinque diversi episodi che compongono l'avventura ci offrirà un caso, un vero e proprio episodio originale della serie con tutte le sfumature di dovere. Dal punto di vista narrativo, gli episodi sono davvero curati e mai banali: ci troviamo a indagare sulla misteriosa morte di una sposina in un motel, di un giudice di una lega di lottatori su un ring, di una star televisiva in una SPA, di un mangiafuoco asfissiato in un magazzino e di un transessuale nelle vie di Las Vegas. Ogni episodio si compone delle tradizionali fasi: indagine della scena del delitto, analisi delle prove e interrogatori fino a raggiungere inequivocabilmente il verdetto sull'identità del colpevole tra gli indiziati. Ognuna di queste fasi è gestibile esclusivamente tramite il mouse, che cambia forma in funzione di quello che è possibile fare (dialogare con una persona, raccogliere prove, impronte o liquidi) e che permette di governare il PDA. Questo, posto nell'angolo dello schermo consente di muoversi agilmente tra le zone legate all'indagine e tra i laboratori, controllare le prove già raccolte e rileggere il dossier del caso. Per quanto possa sembrare tutto molto intrigante, dobbiamo però arrivare alle note dolenti. I casi, per quanto ben orchestrati narrativamente, dal punto di vista pratico sono piuttosto ripetitivi, così come i minigame che ci permettono di trovare corrispondenze tra impronte digitali, DNA e composizioni chimiche sembrano fare di tutto per annoiare già dopo il primo giro. In più, la trama non si muove fino a quando non si è risolta una porzione del caso, dando all'intera avventura una semplicità e una linearità certamente poco apprezzabili.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Gli strumenti di laboratorio sono bene o male gli stessi di sempre.

Commento

CSI: Intento Mortale riceve in eredità tutte le caratteristiche negative dei predecessori: semplice e lineare nella risoluzione degli enigmi, ripetitivo nelle operazioni da svolgere, poco coinvolgente per la poca interattività con i protagonisti principali della serie. Notiamo un miglioramento, specialmente per quanto riguarda la qualità delle animazioni 3D e per il maggior dettaglio degli ambienti da investigare, ma tutto il resto, compreso quel pizzico di difficoltà in più che renderebbe più apprezzabile lo sforzo di risolvere un caso, è rimasto tale e quale al passato. Solo per i veri fan.

Pro: Ambienti 3D ricchi e dettagliati

Contro: Lineare come una formula matematica
Decisamente poco vario

VOTO 62

■ CPU: Single Core 800 MHz (Single Core 800 MHz) ■ RAM: 128 MB
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi
■ SPAZIO SU HD: 400 MB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: GOGII ■ PUBLISHER: Adventure Productions
■ DISTRIBUTORE: Blue Label ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,90

www.stimolamente.it

Le avventure di Susan Anderson

Due giochi per pochi, ma non per tutti.

Il mondo dei giochi "casual", quelli che per intenderci stanno facendo la nuova fortuna di Nintendo e che su PC si comprano a un tanto al chilo su Internet, hanno dato vita a numerosi generi e filoni, uno dei quali è chiamato "hidden objects games", ovvero i "giochi degli oggetti nascosti". In pratica, per poter avanzare al livello successivo, il giocatore deve aguzzare la vista e trovare tutti gli oggetti elencati dal computer, cercandoli tra una marea di fuffa sparsa alla rinfusa in una stanza, dove il disordine supremo e il sovraffollamento di oggetti inutili stenderebbe anche la più stoica delle madri premurose. Spesso questo genere di giochi è considerato un figlio illegittimo delle avventure grafiche, in quanto l'interfaccia utente è praticamente rappresentata dal medesimo "punta e clicca": la più vistosa differenza filosofica, tuttavia, consiste nel fatto che gli hidden object games fanno del pixel hunt, una piaga nelle avventure, un motivo di orgoglio elevato all'ennesima potenza. Per quanto possa sembrare strano, c'è anche chi apprezza queste cose. Le Avventure di Susan Anderson sono due e, sebbene siano ambientate in posti diversi, le dinamiche di gioco sono del tutto simili con tanti, tantissimi oggetti da rilevare e, novità abbastanza intrigante, combinare tra di loro per risolvere enigmi simili a quelli delle avventure grafiche. Nulla di mai estremamente difficile: in fondo questi sono giochi casual, dedicati a un pubblico che non vuole scervellarsi più di tanto e che in fondo vuole solo un bel passatempo, ma chi ama questo genere di dinamiche si ritroverà in mano due giochi al prezzo di uno. In entrambi i casi una bella trama farà da collante tra un livello e l'altro e, per la gioia di grandi e piccini, ci saranno anche dei filmati a segnare ogni momento importante. Pregevole da giocare anche sui netbook, l'unico vero problema di questa "compilation" è la sua estrema settorialità: è un passatempo e basta, per altro poco impegnativo, come ce ne sono a bizzeffe in ogni angolo della rete e che, rispetto alla concorrenza, offre solo la comodità del CD-ROM su cui è distribuito. A chi ama aguzzare la vista, però, piacerà.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

"Adventure Chronicles", il secondo gioco, ci porterà in giro per il mondo alla ricerca di incredibili tesori.

Commento

Gli hidden object games non sono videogiochi: sono piccoli tormenti per gli occhi con cui passare del tempo e divertirsi a scandagliare lo schermo pixel per pixel alla ricerca di quell'ultimo, introvabile oggetto, beffardamente mimetizzato in mezzo al casino più totale. Premesso questo, va detto che Le Avventure di Susan Anderson non sono nemmeno così malvagie, essendo curate molto bene e pure tradotte in Italiano, stampate su CD e accompagnate da un pregevole manualetto di carta patinata. Ciò che però non si può nascondere di questa produzione è che i canali di distribuzione digitali offrono tonnellate di alternative a buon prezzo, spesso altrettanto "piacevoli e divertenti".

Pro: Alcuni tentativi di diversificare il genere.
Due giochi al prezzo di uno, in Italiano.

Contro: Schema di gioco piuttosto limitato.
Indigesto a chi non ama il genere.

VOTO 62

TGM AFTER

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

ARMA II

ArmA II è stato sicuramente uno dei titoli più difficili che ci siano mai capitati di recensire da parecchi anni a questa parte. Non tanto per la struttura di gioco, ormai ben nota grazie ai numerosi turni di servizio svolti su Operation Flashpoint e sul primo ArmA, quanto per le difficoltà tecniche incontrate giocando in single e multiplayer. Come avevamo avuto occasione di spiegare ampiamente in sede di recensione, ArmA II era un prodotto dalle incredibili potenzialità, ma piagato da una serie di bachi e problemi tecnici che penalizzavano nettamente la sua valutazione. Consci delle potenzialità della community legata a questo marchio e alla metodologia di lavoro di Bohemia Interactive, abbiamo deciso di puntare a un Bronze Award che rendesse giustizia alla struttura completamente aperta di questo prodotto e alle infinite possibilità offerte in termini di divertimento single player, cooperativo e multiplayer. Come previsto, il tempo è stato galantuomo e, a nemmeno sei mesi dal lancio, ci ha restituito un prodotto finalmente stabile e capace mettere in campo tutti gli aspetti migliori del suo gameplay sandbox-style. La stragrande maggioranza dei bug rilevati nella campagna single player è stata eliminata grazie alla pubblicazione di tre patch: crash di sistema, intelligenza artificiale, gestione del pathfinding e varie sequenze di script sono state ampiamente rimaneggiate per restituirci un prodotto finalmente giocabile anche a prescindere dalla marca di scheda video utilizzata. Benché tuttora rimangano alcuni problemi legati all'anzianità del motore grafico (clipping, fisica degli oggetti in caduta, effetti di fumo e altre cosucce del genere), la situazione è drasticamente migliorata e permette ad ArmA II di confrontarsi tranquillamente con il suo diretto concorrente, Operation Flashpoint: Dragon Rising. Il vero motivo alla base del bollino verde che vedete in fondo alla pagina risiede tuttavia nelle incredibili potenzialità della community: con una pubblicazione così acerba, qualsiasi altro sviluppatore sarebbe stato crocefisso su pubblica piazza. Complici la grande disponibilità dei Bohemia Interactive e lo spirito collaborativo dei reduci della serie Flashpoint, invece, la situazione attuale ci restituisce un forum ufficiale strapieno di missioni, mod e add-on di altissimo livello realizzati artigianalmente. Il risultato sono un'infinità di ore di gioco supplementari rispetto a quelle offerte al termine dell'installazione di ArmA II e la garanzia per la longevità commerciale di questo titolo per tutto il 2010. Oltre all'editor integrato, a metà agosto è stato reso disponibile il tool completo utilizzato da BI Studio per la creazione del gioco: questo ha permesso alla community di dare il via alla creazione di mod completi che promettono molto bene in termini di nuove unità, veicoli e armi. Nel momento in cui leggerete queste pagine, inoltre, dovrebbe essere già stato pubblicato il server multiplayer dedicato in versione Linux; un'ulteriore aggiunta ai già ottimi strumenti a disposizione dei fanatici del multi che stanno apprezzando le potenzialità cooperative e competitive di ArmA II. In attesa di testare con mano le qualità di Operation Arrowhead, prima espansione standalone in arrivo per il 2010, non mancano sicuramente i motivi per riprendere in considerazione un prodotto di cui si parlerà ancora a lungo tra gli appassionati di guerra moderna.

VOTO TGM N° 249 80

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Molto raramente studi di sviluppo del calibro di Relic Entertainment mancano il bersaglio. La scorsa primavera ci siamo ritrovati non senza una certa sorpresa a dare una valutazione non proprio lusinghiera alla seconda espansione standalone di Company of Heroes, intitolata Tales of Valor. Si trattava di un titolo che si staccava dai canoni della serie per com'erano stati interpretati nel gioco originale e in Opposing Fronts. Oltre alla pochezza della campagna single player, non pochi dubbi si erano addensati sulla capacità delle nuove modalità multigiocatore di riuscire ad aggregare nuovamente la community a quasi tre anni di distanza dalla pubblicazione del primo capitolo. Dopo sei mesi, molti di questi dubbi rimangono, anche se la qualità del servizio offerto, in termini di supporto server e patch, risparmia a Relic l'onta di un altrimenti meritato bollino rosso. La comunità giocante è ormai lontana dai fasti del passato, ma le occasioni di scontro sui server ufficiali non mancano, grazie alla presenza dello zoccolo duro di una tra le community più fedeli nel panorama degli strategici in tempo reale. Degna di nota è anche la pubblicazione di un paio di mod di buona qualità (uno verrà pubblicato nella FragZone DVD del mese prossimo) ma, a parte questo, non ci sono altri motivi che possano spingere a un eventuale acquisto ritardato se non il vostro particolare apprezzamento per la serie. I tempi paiono quindi maturi per un salto di qualità che ci porti verso un più che probabile Company of Heroes 2. Vero, Relic?

VOTO TGM N° 247 67

QUAKE LIVE

Quando si parla di un capolavoro multiplayer del livello di Quake III Arena, si tende a scadere nella nostalgia di chi ha vissuto l'età dell'oro degli sparatutto online. In occasione delle recensione di Quake Live è stato difficile non cedere ai sentimentalismi, operazione facilitata dallo splendido lavoro messo in campo da id Software che ha realizzato una spettacolare rielaborazione dello sparatutto pubblicato nel 1999. L'operazione commerciale che ha portato questa versione completamente gratuita all'attenzione del mondo intero è stata sicuramente un successo nel far tornare all'ovile molti quaker che, con il passare degli anni, si erano giustamente diretti verso altri lidi. Non possiamo praticamente muovere alcun genere di critica nei confronti di Carmack e soci sotto il profilo del supporto e della gestione dei server durante gli ultimi sei mesi. L'eccellente sistema di matchmaking garantisce un bollino verde strameritato, che mette in secondo piano anche la gratuità e la facilità d'installazione dell'intero pacchetto su qualsiasi PC odierno (anche Linux) capace di alimentare una calcolatrice scientifica. Degna di nota è tuttavia una considerazione da fare sul numero complessivo di giocatori attivi in tutto il mondo: "solo" trecentomila account per un titolo completamente free di questo livello sono la conferma di come un certo tipo di multiplayer ultracompetitivo non sia più in grado di rivaleggiare con l'immediatezza di altri prodotti commerciali. Un bene o un male? A voi la scelta, con la consapevolezza del fatto che i giocatori più abili del mondo sono ancora tutti al soldo di mamma id.

VOTO TGM N° 247: 92

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Il 2010 potrebbe essere l'anno della ripresa per quanto riguarda gli eventi di un certo rilievo, nel mondo e in terra italiana. Scopriamo quali sono, in concomitanza con le promesse per i migliori mod dell'anno ...

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

DREAMHACK 2009

Stermy è volato in Svezia per partecipare alla più prestigiosa LAN europea. Ecco com'è andata...

Lo scorso anno è stato particolarmente parco di competizioni sul territorio nazionale, ma praticamente stabile sul piano internazionale. E i più attenti di voi ricorderanno come qualcuno abbia tenuto ad alti livelli i colori nazionali, confermandosi non solo come il più forte giocatore italiano di tutti i tempi ma soprattutto tra i primi cinque su scala mondiale. Stiamo parlando ovviamente di Alessandro "Stermy" Avallone. Dopo l'evento di Dubai, di cui abbiamo parlato qualche mese fa, l'ex bambino prodigio di Quake III ha deciso di chiudere in bellezza il 2009 partecipando all'ultimo minuto al DreamHack, in Svezia. La storica mega-LAN svedese affonda le sue radici nel lontano 1995, crescendo esponenzialmente di anno in anno sino a diventare un must per tutti gli appassionati di information technology. A oggi detiene tre record mondiali consecutivi ufficialmente dichiarati nel Guinness dei Primati per affluenza di giocatori e pubblico. Lassù, vicino alle renne di Babbo Natale, Stermy ha deciso di scendere in campo e sfidare gli altri big come Cooller, Cypher, Av3k, Tox1c e compagnia bella, suoi storici avversari da ormai qualche anno a questa parte. Ma vediamo più da vicino come è andata. Anzitutto, come accade ogni anno, tantissima organizzazione e altrettanto divertimento sono stati gli ingredienti principali di una manifestazione non limitata ai soli Progamer ma aperta a chiunque fosse interessato ai videogame. Ovviamente l'aspetto agonistico è stato esaltato dalla presenza di tornei per Counter-Strike 1.6 e Quake Live. I Meet your Makers (MYM) si sono accaparrati il primo posto nello storico sparatutto di Valve, seguiti a ruota dai Mortal Team Work (mTw) e dagli americani compLexity (coL). Quake Live, vinto dal polacco Maciej "av3k" Krzykowski, è stato invece l'unico torneo in cui un nostro connazionale era presente, battendo peraltro il bielorusso Alexey "Cypher" Yanushevsky, campione mondiale in carica di Quake III. Dopo i gironi di qualificazione in cui Stermy è rimasto imbattuto, è partito a testa bassa con due vittorie consecutive nei successivi playoff battendo Tox1c Cypher. Ma la frenata contro il secondo classificato Alexander "Z4muZ" Ihrfors lo ha portato in loser bracket per il bronzo, contro il russo Anton "Cooller" Singov, uno dei giocatori che ha fatto la storia di Quake III. Lo scontro per la terza posizione è stato alquanto singolare, a dir poco fantozziano. Il PC a disposizione ha smesso infatti di dare segnali audio e non c'è stato nessun modo di avere la meglio sulla macchina infernale, nemmeno con un dispositivo esterno. Dopo due ore di smanettamenti, esorcismi e acqua santa, l'audio ha dato segni di funzionamento, ma soltanto da un lato e solo a intermittenza. La partita è stata comunque giocata, ma con grande gesto di sportività da parte di Cooller si è deciso di dividere il terzo premio a metà. Nel complesso viene confermato ancora una volta uno straordinario livello qualitativo di Alessandro, mai sceso sotto un quinto posto mondiale. Non ci resta che darvi appuntamento al report del prossimo evento, con cui speriamo di celebrare, finalmente, un podio o una vittoria di rilievo.

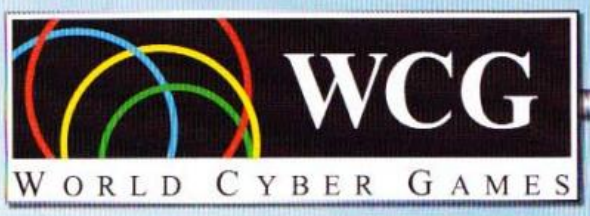
Fatal1ty e Stermy, il passato e il futuro del netgaming. Da più parti si vocifera un potenziale ritorno del Fata sulla scena.

Ecco i vincitori del torneo di Counter-Strike 1.6, una vittoria in casa per il team svedese contro gli avversari danesi (mTw).

Tutti i migliori player d'Europa si danno periodicamente appuntamento al Dreamhack. L'evento invernale è uno dei più sentiti per giocatori e pubblico presente...

WCG 2009

Le olimpiadi dei videogiochi sono arrivate anche in Cina!



Prosegue il cammino della più famosa manifestazione a livello mondiale dedicata al multiplayer competitivo: l'anno prossimo si festeggeranno i dieci anni di World Cyber Games negli Stati Uniti, ma il decennio che si chiude è stato ad appannaggio, ancora una volta, del rampante dragone cinese. Come sempre sponsorizzate da Samsung, colosso coreano dell'elettronica, le Olimpiadi dei videogiochi in versione 2009 si sono tenute in quel di Chengdu, andando a toccare l'ultimo paese dell' Est asiatico a non aver ancora ospitato questo evento, eccezion fatta per il Giappone. Anche l'edizione di quest'anno non ha visto particolari novità sotto il profilo delle forze in campo e, soprattutto, delle discipline presentate. Come avevamo specificato nell'articolo di chiusura dell'evento di un anno fa, seri dubbi permanevano sulle decisioni del comitato organizzatore in termini di videogiochi scelti per andare a comporre la rosa delle competizioni. Le incertezze sono rimaste anche per quest'edizione che ha continuato a proporre i soliti nomi (Counterstrike 1.6, FIFA09, Carom 3D, Starcraft: BroodWar, Warcraft III: The Frozen Throne, Trackmania, Red Stone) in versione PC e due classici tra picchiaduro e music game in versione console (Virtua Fighter 5 e Guitar Hero). Il fatto che prima dell'evento e durante le fasi di qualificazione svoltesi nei vari paesi sia stata chiesta l'opinione di giocatori e pubblico senza che questa abbia influenzato minimamente i titoli presentati, ha confermato il sospetto che molte di queste discipline siano state scelte semplicemente per permettere ad alcune nazioni di rimpinguare il proprio medagliere. Fatto puntualmente avvenuto grazie ai primati coreani in Starcraft e Redstone che hanno permesso facilmente di portarsi a casa due ori, due bronzi e due argenti.
Con questo vantaggio è stato facile prendere il largo anche nelle altre discipline in cui il resto del mondo si è spartito i primati più importanti suddivisi tra Germania, Polonia, Brasile e Svezia. Come da qualche anno a questa parte, la trasferta italiana si è rivelata quanto mai avara di soddisfazioni. In rappresentanza dei nostri colori avevamo giocatori per FIFA09, Starcraft, Trackmania e Guitar Hero, oltre a un "imbucato" per il torneo dedicato a Wise Star 2, mobile game molto in voga negli ultimi tempi. Tutti i nostri rappresentanti per i titoli più noti non sono riusciti a raggiungere la fase eliminatoria. L'unica bella soddisfazione è arrivata proprio da Enrico Aurora in WS2, specialità in cui il nostro è riuscito a raggiungere il primo posto e una medaglia d'oro meritata quanto amara.
I risultati nelle discipline "mobile" infatti non venivano conteggiate nel medagliere. Anche questa edizione è andata quindi in archivio, ma le considerazioni che si possono fare sono più o meno le stesse delle ultime tre edizioni; la formula imposta dal main sponsor soddisfa soltanto le esigenze della nazione organizzatrice e non tiene minimamente conto della realtà odierna del multiplayer competitivo a livello internazionale come invece fanno, ma senza gli stessi mezzi economici e di comunicazione, altri promoter. Urge quindi un cambio di rotta piuttosto consistente che permetta a questo evento di tornare ai fasti del passato senza scadere nella spocchiosa autocelebrazione.

Bellezze cinesi per circa ottantamila spettatori e seicento giocatori intervenuti da tutto il mondo. Il pastrano ha un look terribilmente autarchico a dire il vero.

GO BUY SKILL

Anche se questo box è di solito ad appannaggio delle pagine che illustrano i contenuti della versione DVD, questo mese facciamo uno strappo alla regola e vi presentiamo in quest'area il collegamento multimediale a quanto avvenuto durante la competizione cinese. All'interno della FragZone DVD troverete infatti un pacchetto denominato WCG Replay con una compilation di demo relative alle fasi finali di Counterstrike, Warcraft e Starcraft che vi permetterà di vedere i migliori giocatori del mondo in azione e studiare a fondo le loro tattiche. Buona visione!

Megaschermi, megapolchi, ma soliti titoli. È ora di cambiare, o è già troppo tardi?

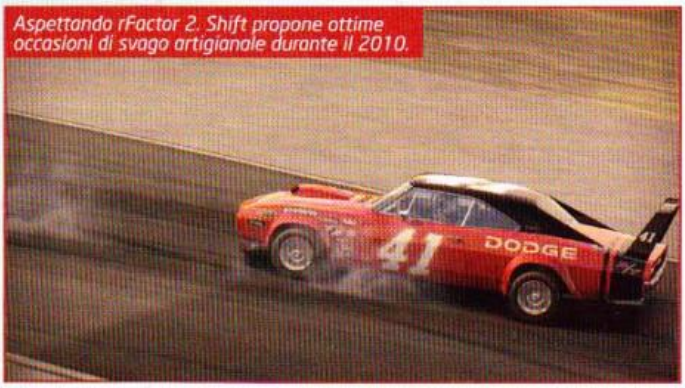
Gli Again, vincitori del torneo di Counterstrike 1.6. Dalla Polonia con furore.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

EDITING 2010

Quali saranno i titoli più moddati dell'anno prossimo?

E così anche la stagione prenatalizia si è conclusa e con essa anche il mercato dei titoli di alto livello dedicati al multiplayer per PC. In attesa di veder arrivare il ritardatario BioShock 2, abbiamo deciso di fare un piccolo rendiconto sui titoli usciti durante gli ultimi quattro mesi del 2009, che promettono molto bene per quanto riguarda la produzione di mod nel corso dell'anno appena iniziato. Una cosa è sicura: difficilmente ci saranno sorprese in grado di portare alla ribalta giochi non espressamente pensati per essere editati, anche se non è da escludere l'eventuale pubblicazione di SDK in grado di cambiare drasticamente la situazione. Il 2010 quindi sarà il duro terreno di scontro tra ArmA 2 e Operation Flashpoint 2, due titoli che condividono le origini a un certo tipo di approccio al gameplay, ma che hanno finito per percorrere due strade commerciali molto diverse. Come abbiamo spiegato nel TGM After che trovate in questo stesso numero di TGM, il vantaggio di ArmA 2 è evidente visto che il collaudato editor di missioni e il supporto di Bohemia Interactive hanno subito una lunga fase di rodaggio con la pubblicazione del primo ArmA. Se il titolo di BI Studio sarà con ogni probabilità quello più moddato di tutto il 2010, da non sottovalutare è il cambio di direzione intrapreso da parte di Codemasters. Grazie all'introduzione di un editor capace di modificare i tratti essenziali di una missione anche mentre questa si sta svolgendo e alla sua incomparabile facilità d'uso rispetto al suo concorrente, è molto probabile che le collezioni di missioni e campagne complete inizieranno a fioccare fin dalla prossima primavera. Restando in ambito sparatutto, il più probabile candidato al podio in termini di produzione artigianale sarà l'ottimo Left 4 Dead 2. L'approccio di Valve alla produzione di nuovi scenari è sempre stato più che positivo: come per ArmA, il fatto che il motore Source non abbia praticamente più segreti per nessuno è già di per sé una garanzia sull'arrivo di nuove mappe ove inscenare fughe precipitose da orde di zombie. Gli sparatutto non sono l'unico genere a destare interesse per il futuro: se gli ultimi quattro mesi dell'anno non hanno visto l'arrivo di strategici degni di nota, ottime speranze si nutrono nel settore degli RPG. Notevoli sono infatti le premesse del pluripremiato Dragon Age: Origins e del meno noto Torchlight. Anche se si tratta di due produzioni molto diverse per quanto riguarda i costi di sviluppo e la tipologia di pubblico cui sono rivolte, la presenza per entrambe di un editor praticamente identico a quello usato dagli sviluppatori le mette al centro dell'attenzione. Torchlight, in particolare, pare avere le capacità di riunire intorno a sé i fuorusciti del brand Diablo (due sviluppatori del gioco arrivano proprio da Diablo II) e far arrivare sull'hard disk di parecchie migliaia di appassionati nuove avventure e ambientazioni tutte da esplorare. A chiudere la carrellata non poteva mancare un gioco di guida che, stando a quanto visto fino a questo momento, dovrebbe essere il racing game per PC più moddato dell'anno prossimo. A favore di Need for Speed Shift depone sicuramente una comunanza del motore fisico con quello della serie di GTR (di cui Ian Bell e soci sono stati autori come Simbin) e il supporto di EA che ha già messo a disposizione degli appassionati i template delle vetture presenti nel gioco pronte per essere modificate e ridipinte con nuove livree. Speriamo che per quanto riguarda i tracciati possa avvenire la stessa cosa.



Aspettando rFactor 2, Shift propone ottime occasioni di svago artigianale durante il 2010.

Dragon Age: Origins è sicuramente l'RPG dell'anno: il divertimento dovrebbe continuare grazie all'ottimo editor integrato.

Il motore Source è ormai un libro aperto: nuovi scenari si aprono per Left 4 Dead 2...

ArmA 2 parte avvantaggiato, ma Operation Flashpoint non si tira indietro. La sfida è aperta.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti e di Paolo Lumia (paolo.lumia@gmail.com)

BETAMACHINE

STAR TREK ONLINE

La Beta Machine dove nessun uomo è mai giunto prima...

Lo ammetto candidamente: non sono mai stato un fan della serie Star Trek. Ho sempre ritenuto l'Enterprise poco più di una padella siderale a tenuta stagna, le tutine del capitano Kirk e compagnia bella alquanto ridicole, per non parlare dei combattimenti spaziali della serie originale anni '60 che avevano rivoluzionato il modo di concepire la fantascienza televisiva. Eppure, l'aver avuto modo di testare con mano il lavoro svolto dai Cryptic Studios per quanto riguarda il MMO dedicato a questa serie, mi ha in buona parte riconciliato con l'universo creato ormai più di quarant'anni fa da Gene Roddenberry. Le influenze estetiche delle ultime stagioni televisive (decisamente più appetibili visivamente rispetto alla serie originale) ci restituiscono un prodotto che dovrebbe essere in grado di fare la felicità di qualsiasi "trekkie" di nuova e vecchia data. Anche i contenuti paiono di primo piano, soprattutto se pensiamo al contesto in cui verrà catapultato il giocatore; una guerra già dichiarata vede la Federazione dei Pianeti Uniti opporsi ai Klingon ed eventuali altre razze loro alleate. La natura di questo gioco sarà quindi duplice: ci verrà data la possibilità di scorrazzare attraverso lo spazio usando una nave di dimensioni variabili in base al livello raggiunto (pensavate di mettere subito le mani su una classe Enterprise, eh?) e al tipo di personaggio creato nelle fasi iniziali del gioco. Oltre a questo, come spieghiamo maggiormente nel box che trovate in fondo questa pagina, sarà possibile mettere piede sui pianeti che compongono la sterminata galassia di Star Trek Online e cimentarsi in un combattimento simile ai moderni action game in terza persona, il tutto a base di Phaser e altre diavolerie ispirate ai film e agli episodi delle varie serie. Nel momento in cui scriviamo, tuttavia, il combattimento spaziale è l'aspetto meglio concepito dell'intera produzione. L'obiettivo dei Cryptic Studios era quello di permettere al giocatore di pilotare in maniera molto semplice e intuitiva qualsiasi nave al suo comando: anche se nel gioco è possibile personalizzare al 100% equipaggi di dimensioni via via maggiori, non cambia il sistema di controllo incentrato sull'uso di mouse e tastiera, che permette di spostare la nave attraverso lo spazio dosando accuratamente l'energia a disposizione. In perfetto stile Star Trek, è necessario bilanciare continuamente l'alimentazione di motori, cannoni, e scudi per avere la meglio sulle navi nemiche che spesso attaccano in evidente superiorità numerica. Questa combinazione tra l'immediatezza di movimento dovuta all'utilizzo dei tasti W, S, A, D e la necessità di gestire tatticamente tutto l'armamento a disposizione (e si tratta veramente di tanta roba) in collaborazione con altri giocatori umani, ci è sembrato il punto forte del gioco in senso assoluto. La possibilità di portare a termine missioni assegnate dai vertici della Federazione ci permetterà di far crescere le caratteristiche del proprio personaggio, ma anche il suo patrimonio personale, fino ad arrivare al comando di navi sempre più potenti con cui affrontare l'esplorazione dello spazio profondo. La stessa cosa vale ovviamente anche per la fazione Klingon che potrà essere liberamente interpretata da chiunque voglia vestire panni diversi da quelli del consueto capitano Kirk. Personalmente non vedo l'ora di mettere le mani su uno Sparviero Klingon per uscire dall'occultamento e piazzare un bel siluro protonico verso la prima padella spaziale che mi capiterà a tiro. Ma per farlo, dovremo attendere la prossima primavera o forse, anche l'estate...

PORTACI GIÙ, SCOTTY

Oltre a combattimenti spaziali funzionali all'esplorazione del gigantesco universo preparato dai Cryptic Studios, il secondo aspetto degno di nota di Star Trek Online riguarda l'esplorazione di alcuni pianeti presenti in questa galassia. Molte missioni affrontabili nelle vesti di umani o di Klingon (o di qualsiasi altra razza aliena, vista la presenza di un editor apposito) si svolgono sulla superficie di vari mondi realizzati secondo i tradizionali canoni dei MMO moderni. In questo caso, il gioco ci permette di affrontare locazioni istanziate in presenza di altri quattro commilitoni che potranno essere interpretati dalla CPU o da altri giocatori in carne e ossa alla guida del loro personaggio virtuale. Sparatorie, missioni di salvataggio, recupero di artefatti e altri obiettivi simili sono alla base di questa modalità di gioco che dovrebbe completare degnamente un'offerta in grado di fare la felicità di tutti gli appassionati della serie.

MODALITÀ: **Chiusa** / STATUS: **Attiva**
SITO: **http://www.startrekonline.com/** USCITA: **Primavera 2010**

A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia - masca@sprea.it

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Ta-dan! Anno nuovo, redattore nuovo, che dopo quasi tre anni di dura gavetta può finalmente vantarsi di curare una rubrica sulla nostra rivista preferita. Mi sembra doveroso, prima di cominciare, fare un sentito ringraziamento al buon Comunello, che in questi anni ha svolto un eccellente lavoro con le Massive. Raccolgo quindi la sua eredità, cercando col tempo di dare un'impostazione personale a questo spazio, così da non scombussolarvi troppo la lettura di queste due preziose pagine tramite le quali, mese dopo mese, vi aggiorniamo sulle principali novità dell'intrattenimento massivo. Inizio da un caposaldo del genere, quell'**EVE Online** che da ormai sei anni divide il pubblico dei netgamer tra coloro che mai l'hanno digerito e coloro che lo adorano. Inutile dire che il sottoscritto fa parte della seconda schiera, tanto che lo scorso mese di ottobre mi sono recato in quel di Reykjavik per partecipare al Fanfest dedicato allo stupendo sandbox spaziale degli islandesi di Crowd Control Productions, meglio conosciuta come CCP. Una tre giorni davvero densa di appuntamenti e presentazioni riguardanti le novità in arrivo su Tranquillity, unico e solo server di questo smisurato universo persistente. Oltre a quelli della nuova espansione Dominion, sono stati annunciati anche i contenuti che arriveranno successivamente a essa: si tratta di Incarna, ovverosia l'attesissima introduzione degli avatar nel gioco, e dell'interazione coi pianeti, completamente ridisegnati proprio con Dominion, feature che introdurrà meccaniche, a detta degli sviluppatori, simili a quelle che caratterizzano titoli come Sim City e Civilization. Ma ciò che c'è di più interessante è il ruolo che avrà in tutto ciò il futuro MMOFPS per console della divisione cinese di CCP, **DUST 514**, concepito con l'intento di relazionare l'operato dei suoi giocatori con quello dei player di EVE, che in poche parole potranno assoldare i fragteam per conquistare le installazioni sui pianeti appartenenti alle fazioni nemiche, Un progetto ambizioso e totalmente inedito nel panorama videoludico, che unisce RPG, RTS e FPS in un unico disegno massivo multipiattaforma che promette di essere un qualcosa di davvero imperdibile. Ne parlerò più approfonditamente sul prossimo numero di TGM, in occasione della recensione di Dominion.

[EVE] Il nuovo design dei pianeti lascia di stucco: la qualità dei dettagli è davvero notevole.

Passiamo a un altro pezzo da novanta, ovvero **Star Wars: The Old Republic**. Ne avevamo parlato l'ultima volta sul numero di ottobre, in occasione del nostro hands-on alla GamesCom di Colonia, durante la quale era stata presentata la quarta classe, il Guerriero Sith. Ebbene, sono ora state rese note tutte e otto le classi che saranno presenti alla release del capolavoro annunciato di BioWare e LucasArts. Oltre a quella, ci saranno Commando, Cacciatore di Taglie, Contrabbandiere, Cavaliere Jedi, Agente Imperiale, Console Jedi e Inquisitore Sith. Se le prime non hanno bisogno di particolari spiegazioni, quelle appena annun-

[DUST] È dal centro di comando, la lobby integrata con EVE, che i team di DUST si organizzano per scendere sui pianeti e dettare la loro legge.

[EVE] Ecco cosa succede quando a Reykjavik si riuniscono gli sviluppatori di CCP e qualche invasato di cosplay: birra a fiumi!

[SW:TOR] L'agente imperiale avrà un gameplay che gli consentirà di agire nell'ombra e di sfruttare a suo favore l'ambiente. Come il contrabbandiere, ma più subdolo.

[SW:TOR] Un panorama di Balmorra: questo pianeta sembra il luogo ideale per organizzare loschi traffici...

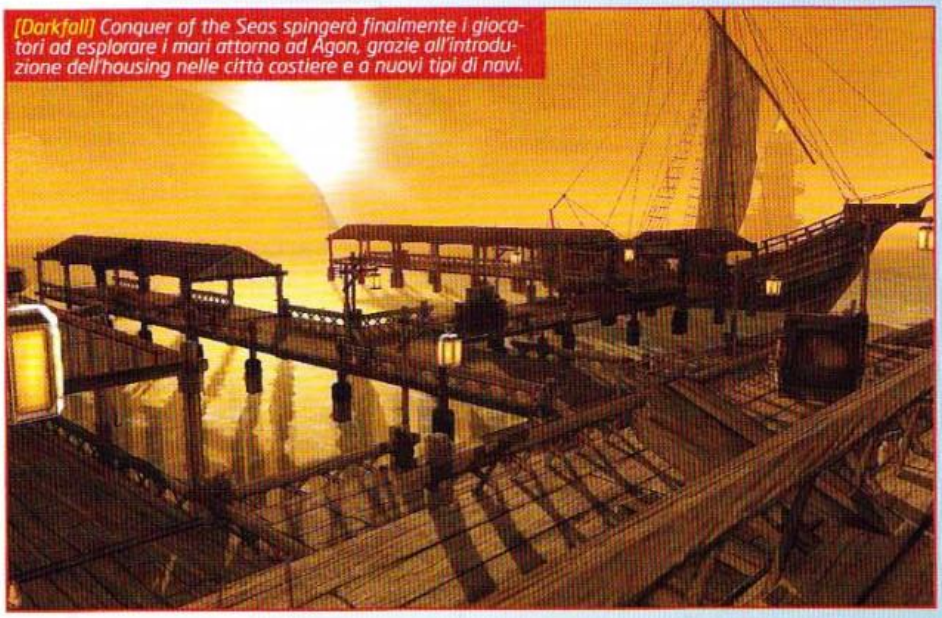
[LOTRO] La fortezza di Dol Guldur in tutta la sua inquietante possenza. Raggiunto il nuovo level cap al 65, è qui che dovrete recarvi.

ciate vanno invece a ricoprire i ruoli che ancora mancavano: l'agente è una sorta di spia, in diretta antitesi col contrabbandiere, mentre le ultime due sono le classi caster, concentrate più sulle sovrannaturali abilità conferite dal controllo della Forza piuttosto che sull'uso della spada laser. Sono stati presentati anche due ulteriori pianeti che faranno parte dell'ambientazione del titolo: il decadente Balmorra e il rigoglioso Alderaan (prima che venisse disintegrato dalla Morte Nera...), che si vanno dunque ad aggiungere al ben conosciuto Coruscant. Sono state infine aperte le iscrizioni alla beta, anche se ancora non è stato rivelato quando questa avrà inizio, pur se ormai non dovrebbe mancare poi molto: l'indiscrezione che vuole il gioco pronto entro la fine dell'anno resta valida.

Diverse sono inoltre le novità in dirittura d'arrivo nel momento in cui scriviamo: il 4 dicembre è uscito l'ultimo capitolo del Volume II de **Il Signore degli Anelli Online: L'Assedio di Mirkwood**, l'espansione che conclude il percorso iniziato con le Miniere di Moria in attesa che arrivi il Terzo Volume, quello che vedrà i giocatori del MMORPG Turbine avventurarsi nel Regno di Rohan. Contemporaneamente è stata resa pubblica la seconda espansione gratuita di **Darkfall**, intitolata Conquer of the Seas, che introduce moltissimi miglioramenti al titolo Aventurine: una marea di nuove quest che dovrebbe finalmente dare maggior spessore al background del mondo di Agon e importanti miglioramenti al bilanciamento del combattimento e all'interfaccia, proponendo come tema principe un completo revamp delle battaglie navali, ancora poco sfruttate dalla community.

Per **Champions Online**, terminato l'entusiasmo iniziale post lancio, Cryptic Studios sta correndo ai ripari per sistemare le magagne di un titolo uscito palesemente troppo in anticipo rispetto a quanto un accurato processo di rifinitura avrebbe richiesto. Sono due i corposi aggiornamenti usciti a tre mesi dalla release: Blood Moon, infornata di contenuti a tema per Halloween, e Nemesis Confrontation, che espande con un nuovo dungeon il confronto tra i supereroi e le loro nemesi.

Riguardo al variopinto panorama dei titoli Free to Play le novità, come al solito, non mancano: arricchito del secondo capito, The Elven Prophecy, Runes of Magic insegue il traguardo dei tre milioni di utenti, con il solo **Allods Online**, di cui è appena iniziata la closed beta, che pare in grado di contrastarlo nel breve termine sul mercato occidentale. Insieme alla pletora di nuovi titoli presentati in Europa nell'ultimo periodo, **Karos Online**, **Mabinogi**, **Parabellum** ed **Aika Online** solo per citare i più interessanti, fa piacere potervi segnalare il ritorno sulla scena di due MMOG dati ormai per dipersi: **Mythos**, l'hack 'n slash online risorto dalle ceneri del fallimento di Flagship Studios, e il mai abbastanza apprezzato **Face of Mankind**, ora entrambi in fase di intensa ristrutturazione dopo una prematura cancellazione. Non sono invece riusciti a sfuggire alla chiusura due titoli pubblicati negli ultimi mesi: **Warrior Epic** e **YS Online**.


[Darkfall] Conquer of the Seas spingerà finalmente i giocatori ad esplorare i mari attorno ad Agon, grazie all'introduzione dell'housing nelle città costiere e a nuovi tipi di navi.

IL MMORPG DEL MESE: SOUL OF THE ULTIMATE NATION

Difficile dar torto a quelli che pensano che i MMORPG coreani siano tutti uguali: il grind forsennato e l'ambientazione in stile manga sono costanti che solitamente offuscano quanto di buono ci sia in questi titoli. Poi però arriva (con un inspiegabile ritardo, dato che stiamo parlando di un gioco del 2007) un prodotto come SUN a smentire questa radicata convinzione. Sviluppato da NHN e distribuito sul mercato nostrano da Webzen, questo è infatti un gioco di massa che non solo sfugge al consumati canoni dei GdR massivi orientali, ma dà lezioni di originalità anche ai più blasonati titoli occidentali. Come definire altrimenti lo sviluppo non lineare che contraddistingue l'evoluzione del personaggio, grazie a un sistema di personalizzazione di quest e istanze che permette di modificare a piacimento gli incontri PvE? Grazie a un potente editor si possono infatti scegliere mappe, numero e natura dei mob che andremo ad affrontare, adattando il gioco alle nostre esigenze piuttosto che il contrario! Da segnalare anche il PvP aperto, con la possibilità di "flaggarsi" dinamicamente tramite la semplice pressione di un tasto per prendere parte agli scontri con altri giocatori. A far da contraltare vi è però un reparto tecnico non proprio eccezionale, eccezion fatta per le musiche, davvero ispirate. Direi che non vi resta che provarlo, raggiungendo il sito ufficiale: sunonline.webzen.net

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@tgm.it

MODIFICATION

FPS - ARMA 2 CYPHER MISSION

La moda di inserire all'interno di un gioco completo un editor integrato si stava effettivamente perdendo negli ultimi anni. Soltanto sviluppatori forti di un'affermata tradizione per quanto riguarda il supporto dei propri utenti hanno continuato a proporre la possibilità di creare contenuti aggiuntivi per i loro prodotti. Uno di questi è sicuramente stata Bohemia Interactive: fin dall'arrivo del primo titolo della serie Operation Flashpoint, la possibilità di creare missioni extra grazie all'editor integrato era stato un elemento funzionale al grande successo della serie. La stessa cosa si è puntualmente ripetuta anche con ArmA 2, di cui trovate una disamina approfondita proprio nel TGM After di questo mese. Cogliendo la palla al balzo, abbiamo deciso di motivare il meritato bollino verde proprio recensendo una delle prime missioni artigianali realizzate per quest'ottimo sparatutto bellico. Il mod in questione prende il nome da quello del suo autore ed è intitolato Cypher Mission: anche se non è stato fatto uso del tool di sviluppo pubblicato ad agosto (che permetteva la creazione di nuovi oggetti e modelli tridimensionali) questa missione sintetizza al meglio tutte le migliori caratteristiche del gameplay "Sandbox Style" di questo gioco. L'obiettivo è molto semplice: recuperare una valigetta contenente importanti segreti militari dalle grinfie di una consistente forza di ribelli presenti nel Chernarus. Normalmente, mod di questo tipo presuppongono la necessità di andare da un punto all'altro, suonarle di santa ragione a chi occupa una determinata zona, agguantare l'obiettivo e levarsi di torno il più velocemente possibile. La varietà e l'imprevedibilità della guerra in costante evoluzione che si sviluppa all'interno dello scenario dinamico realizzato da parte dei Bohemia Interactive permette a un giocatore in solitario o a una squadra di ben dieci operatori in modalità cooperativa di affrontare questa missione anche per più di una dozzina di volte. Questo è possibile grazie al differente punto di partenza del giocatore della squadra, al casuale posizionamento dell'obiettivo e alle migliaia di variabili che cambiano gli avvenimenti che si sviluppano grazie alla totale indipendenza dell'intelligenza artificiale. Proprio questo aspetto ci ha colpito molto positivamente soprattutto se comparato a quanto fatto vedere dal gioco in sede di recensione: riuscendo a mantenere un basso profilo senza farsi rilevare, le truppe nemiche continueranno a pattugliare casualmente ogni angolo della mappa. In caso di copertura saltata, la reazione è assolutamente impressionante per come le forze di terra e di aria (corazzate o meno) riescono a reagire al nostro comportamento persino organizzando aggiramenti, contrattacchi e bombardamenti di artiglieria volti a farci uscire allo scoperto. Un lavoro d'affinamento assolutamente eccezionale probabilmente dovuto alle patch preparate dai BI Studio che fugano molti dei dubbi espressi anche in sede di recensione sull'intelligenza artificiale. Aspettando altri mod basati sull'ambientazione di Chernarus, caratterizzati da una maggiore varietà delle forze in campo, questa Cypher Mission è sicuramente una delle migliori produzioni realizzate finora per il secondo capitolo della serie ArmA; cercate qualche amico e una decina di pomeriggi di totale divertimento saranno più che garantiti.

OGNI ORA, OGNI TEMPO

Oltre agli elementi casuali dovuti al comportamento dell'intelligenza artificiale nemica e al posizionamento dell'obiettivo, due elementi influenzano drasticamente il gameplay di questo mod. Le condizioni metereologiche che possono portare a pioggia o cielo coperto influenzano drasticamente l'uso dell'aviazione; anche la possibilità di affrontare la missione in condizioni di scarsa visibilità dovute al calar della notte contribuiscono a rendere incredibilmente vario ed eccitante il gameplay di questo mod, permettendo al giocatore/i di scegliere tra un approccio votato al conflitto a fuoco aperto o alla missione completamente stealth.

La moto da cross è molto utile in occasione della missione in solitario e per qualche momento di euforia paradossa.

Pianificare un assalto con estrema attenzione è essenziale per la buona riuscita della missione. Poiché...

...non è previsto il respawn dei nemici e occorre fare molta attenzione all'arrivo di eventuali rinforzi dalle zone limitrofe della mappa.

Titolo **CYPHER MISSION**
Gioco **ARMA 2**
Sito **http://www.outofhell.net/**

GLOBALE **89**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

MODIFICATION

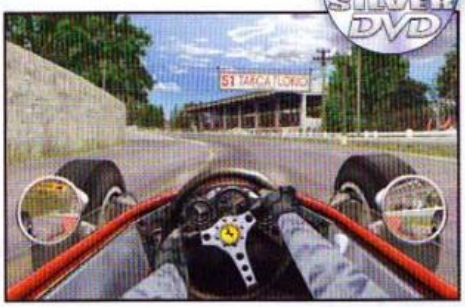
RTS - CROSS OF IRON

Quello del bilanciamento delle unità è un problema fra i più classici per quanto riguarda gli strategici in tempo reale. Sotto questo punto di vista, nemmeno l'ottimo Company of Heroes di Relic è stato esente da critiche da parte dei suoi appassionati più accesi. Per questo motivo, non sono mancati mod che puntavano a ribilanciare le caratteristiche offensive e difensive delle fazioni presenti nel gioco originale e nella prima espansione intitolata Opposing Fronts. A porre rimedio a tali diatribe pensa proprio questa modification intitolata Cross of Iron, che si muove su due fronti ben precisi: la modifica del potenziale offensivo e difensivo di unità, mezzi corazzati e artiglierie, il tutto per cercare di eliminare gli sbilanciamenti tattici che i giocatori di maggior esperienza ascrivevano a questo gioco. In seconda battuta, è stato fatto un lavoro approfondito di rielaborazione della parte grafica che migliora drasticamente le già eccellenti qualità del motore grafico messo a punto da Relic, l'Essence Engine. La risposta della community è stata eccellente su entrambi i fronti se pensiamo al fatto che questo mod è attualmente uno dei più giocati sui server multiplayer non ufficiali: una conferma di come gli interventi mirati a ridurre la potenza di fuoco dei corazzati e la gittata delle artiglierie, insieme alla rielaborazione completa di alcune dottrine, abbiano perfettamente colto nel segno nell'equilibrare le potenzialità di Asse e Alleati. Le foto che vedete qui sotto, confermano l'ottimo lavoro svolto anche sotto il profilo estetico che già di per sé rende questo mod un "must install" assoluto per tutti: novizi o per chi ha già trascorso parecchie ore sui campi di battaglia virtuale gestiti da Relic.

Titolo **CROSS OF IRON**
Gioco **COMPANY OF HEROES**
Sito **http://www.moddb.com/mods/cross-of-iron**

GLOBALE **89**

RACING - TARGA FLORIO



Pochissimi tracciati del mondo reale hanno saputo mettere alla prova il coraggio di quei piloti che hanno osato affrontarli: oltre al Nurburgring, uno di questi è la famigerata Targa Florio, una competizione disputata in vari periodi e formule dall'inizio del secolo fino agli anni '70 tra le montagne della Sicilia. Grazie a un lavoro di ricostruzione senza precedenti, un gruppo di appassionati è riuscito a riprodurre il tracciato originale proprio per Gran Prix Legends realizzando un'impresa in cui pochi credevano. Omaggiate la loro bravura nel realizzare la pista simulata più lunga di sempre e reinstallate al volo Grand Prix Legends. Sperando in una conversione per GT Legends, sicuramente più adatto alla Targa di GPL in termini di vetture proposte, una pista da provare assolutamente.

Titolo **TARGA FLORIO**
Gioco **GRAND PRIX LEGENDS**
Sito **http://download.bcsims.com/Targa/**

GLOBALE **95**

FPS - DINO-D DAY

Dinosauri e nazisti? Un'accoppiata decisamente insolita ma, a quanto pare, dal funzionamento garantito se riciclata per dar vita a un mod di Half-Life 2 di buona qualità. Stiamo infatti parlando di Dino D-Day, una modification tra le più curiose mai pubblicate per lo sparatutto di Valve che vede il giocatore catapultato nell'Egitto del 1941 per contrastare i piani dei nazisti: risvegliare con la clonazione un esercito di dinosauri da spedire contro le truppe inglesi che si confrontano con Rommel ogni giorno. Un tema conduttore decisamente insolito per un mod che si lascia giocare molto piacevolmente grazie a nazisti e dinosauri in quantità. La qualità dei livelli non è eccezionale, un dettaglio che penalizza la valutazione complessiva di questo mod, pur rendendolo ugualmente un prodotto da provare per un paio d'ore di sparatoria senza pensieri.

Titolo **DINO D-DAY**
Gioco **HALF-LIFE 2**
Sito **http://dinodday.com**

GLOBALE **78**

Pagina mancante

Pagina mancante

TRY & BUY

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

WidgetTD

Software House: Graybox Games **Prezzo indicativo:** € 12

Il terrore di qualsiasi hardcore gamer è il classico "giochino" che non occupa due DVD, non si scarica in due giorni da Internet, non ha richiesto investimenti milionari per essere realizzato, né il lavoro indefesso per cinque anni di un team di sviluppo di trecento persone eppure, nonostante tutto questo, diverte. Anzi, diverte per ore, senza se, senza ma e apparentemente senza un motivo, visto che WidgetTD è davvero il gioco più stupido che ci possa capitare di scaricare e installare sul computer. Il problema, semmai, è che come tutti i divertimenti fini a loro stessi, WidgetTD comincia a insinuarsi nei nostri pensieri, al punto che bisogna necessariamente fare una partita per superare quel dannato livello lasciato in sospeso la volta prima. Lo scopo infatti è semplicissimo: bisogna piazzare delle torrette lungo le sponde di un percorso, e fare sì che le medesime distruggano tutte le ondate di alieni che lo attraversano, evitando che gli invasori ne raggiungano la fine. Basta, tutto qua. Aggiungiamo però che ci sono sei diversi tipi di torretta e che ogni tipologia di alieno reagisce diversamente alle armi che impieghiamo: la difficoltà di ogni livello, dunque, consiste nel piazzare le torrette giuste in tutti i punti più strategici. E col passare del tempo, diventa tutt'altro che facile! Divertente.

Titolo
WidgetTD
Periodo di prova
Primi livelli
Sito
www.grayboxgames.com

GLOBALE **81**

SPIRITED HEART

Software House: Winterwolves **Prezzo indicativo:** € 17,99

Se amate i simulatori di vita orientali, sullo stile di Princess Maker e clonazzi vari, davvero non potrete più ignorare l'esistenza di Spirited Heart, un simpatico sparatutto a piattaforme tridimensionali in cui dovremo allineare tre diamanti dello stesso color... ok, ok, stavo scherzando naturalmente. Spirited Heart ci mette nei panni di una simpatica diciottenne dai tratti deliziosamente manga che, dopo aver ricevuto un tipo di educazione fra quelli disponibili, si trova a dover sbarcare il lunario e a vivere la propria esistenza quotidiana fra abilità tutte da imparare, lavori più o meno pesanti da svolgere, una vita sociale da coccolare a piacimento e uno stato umorale da tenere sempre sott'occhio, perché deprimersi fa male alla salute e alla forza di volontà. Spirited Heart non è il gioco più brillante della categoria, ma grazie al suo stile pulito e alla sua semplicità, può diventare un piacevole passatempo tra un gioco più serio e l'altro.

Titolo
Spirited Heart
Periodo di prova
60 minuti
Sito
www.winterwolves.com/spiritedheart

GLOBALE **67**

A human girl which appears normal? or a cute and polite elf with long blonde hair? or perhaps a sexy and wicked demoness from an unknown dimension?

TALENT ZONE

in collaborazione con: http://gamepro.it

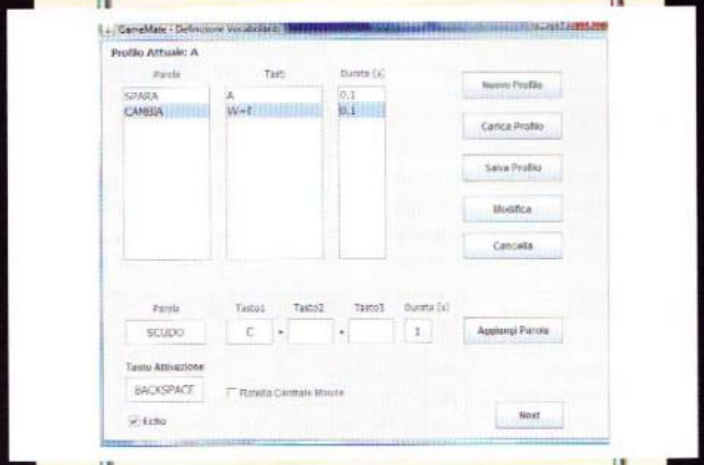
In questo articolo si parla di un software che permette all'utente di interagire con i videogame anche tramite la voce. Le potenzialità dell'audio ovviamente non si limitano all'ambito videoludico.

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
gmasina@gameprog.it

TALENT SCOUT

Talent Scout - GameMate e le potenzialità dell'audio

Secondo il team Unirender (composto da **Salvatore Olivieri, Lorenzo Verta** e un certo "**The Machine**") i comandi vocali permettono anche agli utenti meno esperti di essere competitivi senza costringerli a ricordare le numerose combinazioni. Questo è uno dei motivi che ha convinto i tre ragazzi a sviluppare GameMate: "Si tratta di un software realizzato in Java che si interfaccia ai videogiochi e permette di associare una parola a una combinazione di tasti", dice Salvatore, dottore in Economia. "Tutto il codice è stato realizzato nell'arco di un anno, senza l'ausilio di nessuna libreria audio di terze parti". Come facilmente intuibile la parte più impegnativa dello sviluppo di GameMate è stata la gestione del riconoscimento vocale. Proprio riguardo al filone audio i ragazzi hanno prodotto ricerche che sono state documentate all'interno di pubblicazioni internazionali presentate durante la conferenza dell'edizione 2007 di Interspeech e al workshop di "AI*IA" (Associazione Italiana per l'Intelligenza Artificiale). Una delle funzionalità principali è l'addestramento della voce per permettere al software di comprendere le parole che vengono associate ai comandi. Salvatore informa che sul mercato si trovano diversi tipi di riconoscitori vocali. Esistono, infatti, alcuni software che sono "pre-addestrati" sulla base di un enorme volume di registrazioni etichettate a più livelli (parole, sillabe, fonemi ecc.): "La raccolta di questo materiale, chiamato Corpus, è in genere estremamente dispendioso tanto che i costi di realizzazione di un riconoscitore possono raggiungere il milione di euro". Altri software, detti "speaker dependent", riconoscono invece la voce dell'utente che parla al microfono. "Un prodotto di riferimento è il famoso Dragon Naturally Speaking al quale bastano appena trenta minuti di training. Questo sistema funziona però soltanto con la persona che ha inserito gli input vocali. In genere i costi per un prodotto del genere si aggirano intorno al centinaio di euro solo per le versioni home". Secondo Salvatore per tarare la voce a GameMate sono sufficienti tre input vocali. Proprio questa caratteristica differenzia il software targato Unirender ("http://www.unirender.com" www.unirender.com) dagli altri prodotti. "Il riconoscimento è speaker independent ovvero il sistema riconosce le parole, anche se colui che parla non è sempre lo stesso individuo", dice Olivieri. "È stato implementato un sistema stocastico che identifica contemporaneamente le informazioni sillabiche e fonetiche contenute in un segnale audio. GameMate combina proprio queste due tipologie di elementi". L'applicazione è scaricabile gratuitamente, per l'utilizzo è sufficiente disporre di un microfono. Salvatore racconta di aver ricevuto feedback positivi soprattutto da parte di utenti che hanno problemi motori. Sul sito sono presenti alcuni filmati che mostrano il funzionamento di GameMate durante alcune sessioni di gioco. Nel caso di Pro Evolution Soccer il giocatore esegue le azioni mediante le parole "passa", "crossa", "tira" ecc. "Il nostro software può essere impiegato con qualsiasi tipo di videogame per PC", puntualizza Olivieri. Uno dei video non riguarda nello specifico i videogiochi ma mostra come GameMate può essere utilizzato per altri scopi, come per esempio accendere/spegnere una lampada. Al riguardo Salvatore informa che il gruppo è impegnato anche in un progetto parallelo riguardante un sistema di domotica wireless: "Stiamo estendendo l'engine di GameMate per gestire un'architettura in grado di comandare sempre attraverso la voce i vari elettrodomestici che di solito sono presenti in una casa", conclude Olivieri.



Unirender

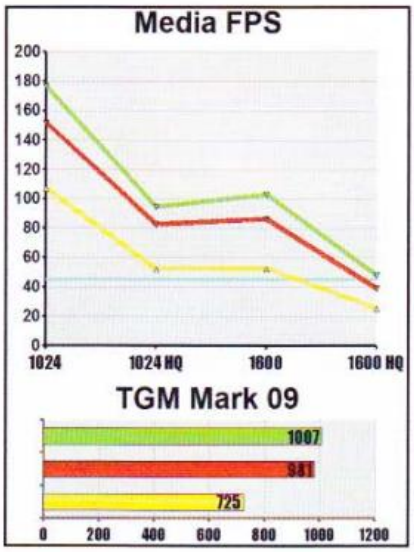
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

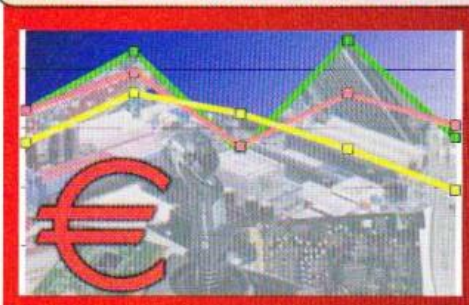
Questo mese vi proponiamo almeno due prodotti destinati a fare scalpore: la scheda più ingombrante e potente in assoluto, e il primo disco SSD per comuni mortali. Ma faranno parlare di sé anche i nuovi processori Intel, non proprio indovinati...

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

▼	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.350
▼	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 975	€ 780
New	vid	RADEON HD5970	€ 559
▲	vid	GEFORCE GTX 295	€ 439
▲	vid	RADEON HD5870	€ 369
▼	vid	GEFORCE GTX 285	€ 315
▲	mon	SAMSUNG SYNCMASTER T240	€ 310
▼	vid	RADEON HD5850	€ 275
▼	cpu	INTEL CORE i7 860	€ 229
=	cpu	INTEL CORE i7 920	€ 220
=	vid	GEFORCE GTX 275	€ 199
▼	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 150
=	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 149
▼	cpu	PHENOM II X4 965	€ 145
▲	cpu	AMD PHENOM II 810	€ 139
▼	cpu	AMD PHENOM II 955	€ 129
=	vid	RADEON HD5750	€ 119
=	vid	RADEON HD4850	€ 95
▼	vid	GEFORCE GTS 250	€ 89
▼	cpu	AMD PHENOM II 550	€ 75

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Presumibilmente a causa della rilevazione "natalizia" dei prezzi (a Natale sono tutti più buoni, eccetto i commercianti), si contano molti valori stabili, qualche leggero incremento e diverse flessioni che, però, ammontano solitamente a una decina di euro al massimo, o comunque di un valore ininfluente rispetto al prezzo iniziale. Per esempio, il monitor capolista è diminuito di 50 euro, ma su quasi 1.400 iniziali. Assolutamente da non prendere in considerazione, infine, il prezzo delle nuove entrate Radeon HD5970: a causa dei ben noti problemi di approvvigionamento e della grande domanda, queste schede si trovano facilmente sul mercato a più di 800 euro, una vera follia considerando che due HD5870 distinte costano complessivamente meno, e che il prezzo stabilito da AMD per queste schede non dovrebbe superare i 549 euro!

NEWS IN BREVE

FINO A 6 SCHEDE VIDEO?

Grazie al sito coolaler.com, sono stati resi pubblici alcuni dettagli sulla scheda madre 890FX-GD70 di MSI, basata come prevedibile sull'atteso chipset AMD 890FX. La cosa che stupisce di questa scheda è l'ampia disponibilità di connettori PCI Express x16, ben 6, anche se solo parte di essi probabilmente potrà essere effettivamente impiegato per le schede video. Tra le novità emerse, il possibile supporto delle porte Serial-ATA a 6 Gbps.

WIGIG RETE D'ACCIAIO

Dopo oltre sei mesi di lavoro, la Wireless Gigabit Alliance ha ratificato le prime specifiche delle future reti WiGig, evoluzione delle attuali reti wireless 802.11 con velocità massime teoriche di 7 gigabit al secondo. Le tecnologie di trasmissione necessarie lavoreranno nello spettro di frequenze dei 60 GHz, e potrà farne uso un'ampia rosa di accessori tra cui computer, cellulari, macchine fotografiche digitali, lettori multimediali e così via.

DIRECTX 11 IN SILENZIO

Club3D ha annunciato un nuovo modello di scheda Radeon HD5750 dotato di un dissipatore completamente passivo e, per tanto, del tutto silenzioso. La HD5750 è una scheda perfetta per il gioco e per il multimedia, anche su schermi ad alta definizione, visto che dispone di tutta la potenza necessaria per giocare, anche a titoli piuttosto recenti, su schermi da 1366x768 o 1920x1080 pixel.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 EXTREME 975 — € 780

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 4 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

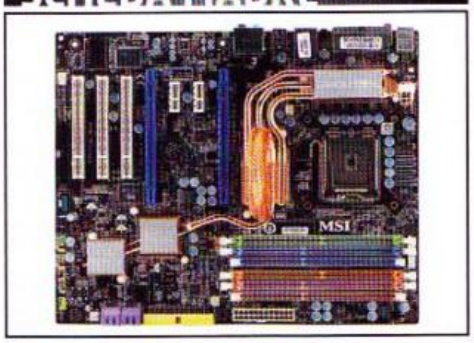
INTEL CORE i5 750 — € 150

Un processore a 4 core derivato dall'architettura dei Core i7, che operando a soli 2,66 GHz garantisce prestazioni incredibili con i videogiochi. E si overclocca pure bene!

AMD PHENOM II X2 550 — € 75

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



MSI ECLIPSE X58 — € 249

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

MSI P55-GD65 — € 145

Una scheda madre perfetta per ospitare i nuovi processori Intel su socket LGA1156, che può usare anche due schede video in SLI o in Crossfire.

ASUS M3A78 — € 60

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

RADEON HD5970 — € 559

3.200 straming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

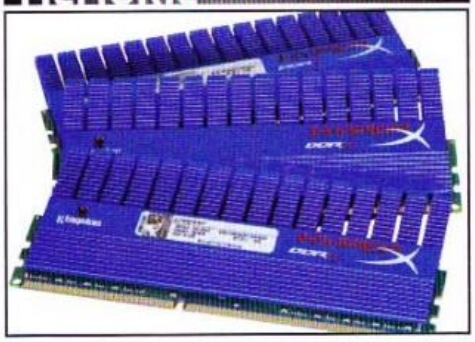
RADEON HD5850 — € 275

La scheda video DirectX 11 con il miglior rapporto fra prezzo e prestazioni, anche se purtroppo è ancora molto difficile da trovare.

RADEON HD4850 — € 95

Sarebbe più opportuno spendere qualche euro in più per una Radeon HD5750, ma se vogliamo risparmiare e le DirectX 11 ci interessano solo relativamente, questa fa per noi.

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 300 GB — € 360

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SATA-II 3 Gb/s. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 138

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 69

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2234S-BN — € 129

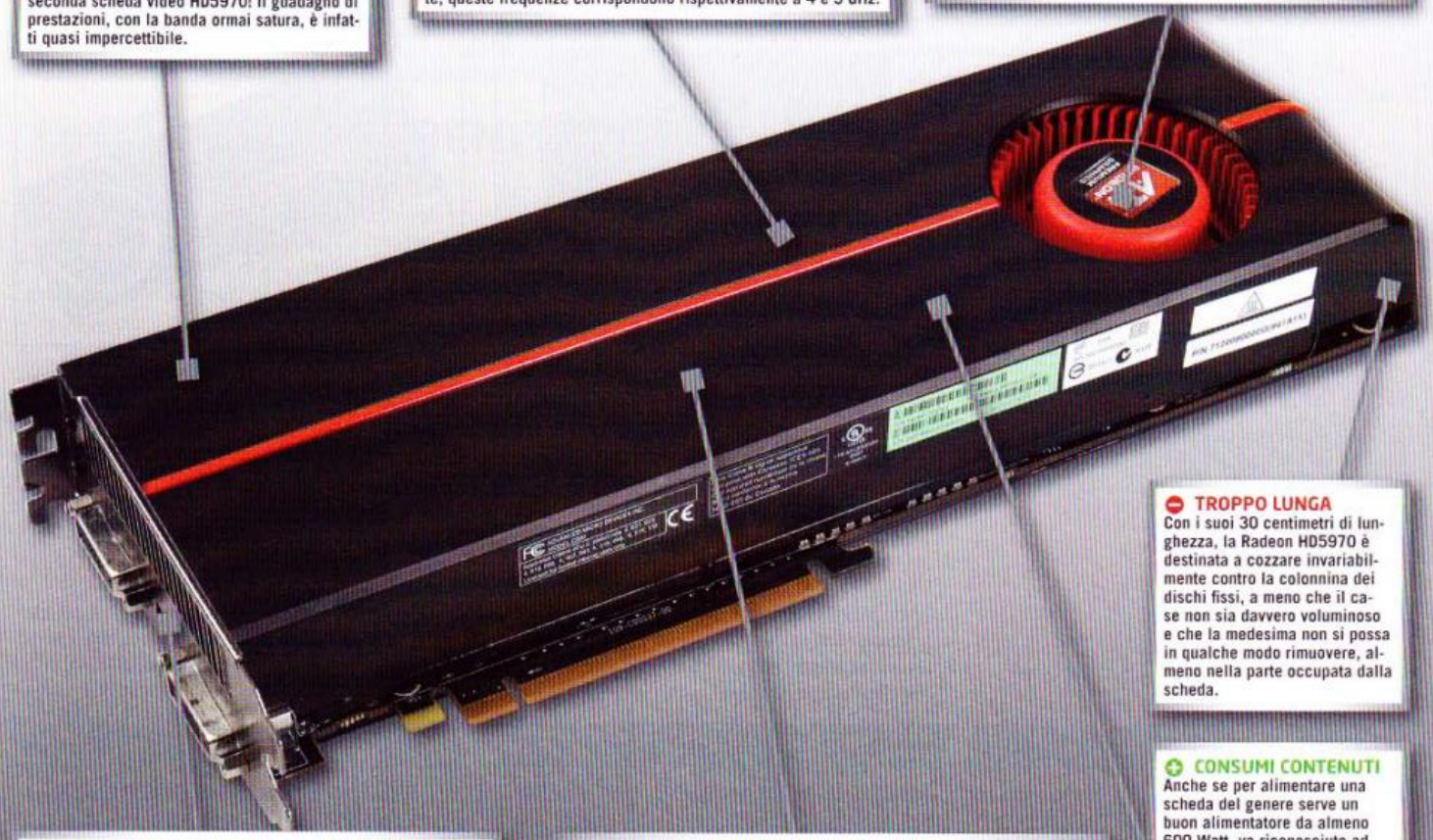
Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

CROSSFIRE INUTILE
Con tutta la potenza a disposizione di una singola Radeon HD5970, solo i veri patiti dei benchmark sentiranno l'esigenza di aggiungere una terza GPU HD5870 o addirittura una seconda scheda video HD5970! Il guadagno di prestazioni, con la banda ormai satura, è infatti quasi impercettibile.

2 GB DI RAM VELOCE
Ogni processore grafico ha a sua disposizione 1 GB di memoria GDDR5 "personale", il che porta a 2 GB la capienza complessiva. La VRAM "viaggia" a 1 GHz, ma i moduli possono reggere fino a 1,25 GHz. Ricordiamo che per via del quadruplo data-rate, queste frequenze corrispondono rispettivamente a 4 e 5 GHz.

ABBASTANZA SILENZIOSA
Nonostante l'inaudita potenza e il volume generoso del dissipatore, la ventola è piuttosto silenziosa – come nelle Radeon HD5800 – e si fa sentire solo quando la scheda è davvero sotto sforzo. Nemmeno tanto.



TROPPO LUNGA
Con i suoi 30 centimetri di lunghezza, la Radeon HD5970 è destinata a cozzare invariabilmente contro la colonnina dei dischi fissi, a meno che il case non sia davvero voluminoso e che la medesima non si possa in qualche modo rimuovere, almeno nella parte occupata dalla scheda.

CONSUMI CONTENUTI
Anche se per alimentare una scheda del genere serve un buon alimentatore da almeno 600 Watt, va riconosciuto ad AMD lo sforzo di mantenere bassi i consumi del prodotto: solo 42 Watt a riposo e un picco di 294 Watt a pieno carico. Ma naturalmente i consumi aumentano se si overclocca la scheda.

3 MONITOR INSIEME!
Tre uscite, tre monitor utilizzabili contemporaneamente (Ati EyeFinity). La porta centrale è una mini-DisplayPort, scelta a discapito delle più tradizionali HDMI principalmente per motivi di spazio sulla placca. In questo modo sulla parte superiore possono alloggiare le feritoie per la ventilazione.

3200 STREAM PROCESSOR
Sulla scheda sono montate due GPU Radeon HD5870, con 1.600 streaming processor e 80 ROPS ciascuna, impostate però per funzionare a "soli" 725 MHz. Una scelta conservativa dovuta alla necessità di mantenere i consumi massimi formalmente al di sotto dei 300 Watt. Ma, se vogliamo, possiamo overcloccare a piacere!

BEST BUY GAMES machine

ATI RADEON HD5970

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 559

"Quando ero piccolo, tutti mi scherzavano, per le dimensioni del mio...". Ehm. Scusate, ma proprio non ce l'ho fatta a resistere: l'indimenticabile omaggio al più noto divo del porno, da parte di Elio e le Storie Tese, è probabilmente la prima cosa che salterà in mente afferrando questa scheda video, i cui 30 centimetri di "dimensione artistica" non scherzano per niente. La Radeon HD5970, infatti, è grande e grossa: la scheda più lunga, potente e tecnologicamente avanzata in circolazione (grazie alle DirectX 11). Non possiamo dire anche la più costosa, sebbene sia vero, perché esiste pur sempre l'esageratissima ROG Mars con i suoi incomprensibili 1.200 euro, ma anche sul prezzo della nuova arrivata ci sarebbe molto da commentare. Quello ufficialmente suggerito da AMD è 599 dollari che, al cambio attuale e con il 20% di tasse, ammontano a circa 500 euro. Ma nei negozi on line, un po' a causa dell'effetto novità, e un po' a causa della speculazione (mettete il Natale, una difficile reperibilità e una grande richiesta in una pignatta, agitate bene, e uscirà una miscela esplosiva), si trova mediamente a 700 se non addirittura a più di 800 euro, mentre nei pochi negozi che la propongono al prezzo "umanamente corretto" di 559 euro, non risulta praticamente mai disponibile, visto che le scorte vengono esaurite nel giro di pochi minuti dall'arrivo. Il motivo è che non esiste scheda video più potente al mondo. Non esiste più GeForce 295 o ROG Mars che tenga: questa le straccia tutte, e permette di giocare a qualsiasi cosa a risoluzioni assurdamente alte, così alte che servono due o tre monitor per arrivare a metterla in crisi. Se avete la fortuna di poter spendere tanti soldi su una scheda video, questa è davvero la migliore, a patto naturalmente che abbiate anche un sistema in grado di accoglierla.

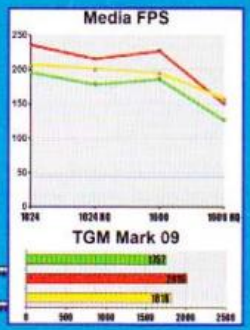
LA SCHEDA VIDEO PIÙ LUNGA, VELOCE, POTENTE E TECNOLOGICAMENTE AVANZATA SUL MERCATO

9.0

I BENCHMARK

Abbiamo messo la Radeon HD5970 (linee rosse) a confronto con una ASUS ROG Mars (linee gialle) e con una GeForce GTX 295 (linee verdi), le altre proposte a doppia GPU. È inutile concludere che le abbia nettamente distaccate più o meno in tutti i test e, anche se nei nostri grafici non si vede, soprattutto alle più alte risoluzioni.

THE GAMES machine MARK09



2016

SCHERMO AMPIO E BRILLANTE
Lo schermo da 15,6", rivestito da uno strato lucido, offre una risoluzione di 1366x768 pixel o una più elevata di 1600x900 pixel, come il modello in prova. In questo caso, il desktop diventa più difficile da leggere, ma la brillantezza e la definizione sono assicurate.

SCHEDA VIDEO POTENTE
Il processore grafico GeForce GTX260M non è potente come le omonime schede video per i PC da scrivania, ma ha più o meno la potenza di una GeFroce 8800 GT: abbastanza, quindi, per reggere entrambe le risoluzioni disponibili, anche se ormai più adeguata per la più "bassa" delle due.

PIATTAFORMA "CALPELLA"
Il sistema è basato sulla più recente revisione della piattaforma Centrino 2, composta principalmente dal chipset GM55 e da un processore centrale Core i7 a scelta tra il 720QM (1,60 GHz), 820QM (come nel nostro caso, 1,73 GHz) o 920XM (2 GHz). Per quest'ultima versione preparatevi a spendere 1000 euro in più senza trarne enormi benefici...

OTTIMO PER GIOCARE
L'anima ludica del PC N56 di Santech è evidente. Però, se pensiamo di usare questo computer prevalentemente per il gioco, consigliamo vivamente la scelta dello schermo da 1366x768 pixel: la minore risoluzione garantirà una maggiore "longevità" della scheda video incorporata, che a 1600x900 comincia a soffrire con i titoli più recenti.

DESIGN MINIMALISTA
A qualcuno in Redazione non è piaciuto, ma noi non siamo d'accordo: per quanto l'aspetto del nuovo Santech non faccia gridare al miracolo, sa essere essenziale ma non spartano, perfetto per il manager ma anche per l'hardcore gamer in incognito.

OTTIMO STORAGE
Il disco di default è un 5400 giri da 160 o 250 GB, ma volendo si può scegliere un modello più veloce, da 7200 giri al minuto, con tagli che vanno dai 320 ai 500 GB. C'è anche l'opzione per gli SSD X25 di Intel, da 80 o 160 GB, ma a nostro parere non vale la pena spendere di più. Con altri 159 euro, semmai, si può montare un drive Blu-ray disc al posto del masterizzatore di DVD standard.

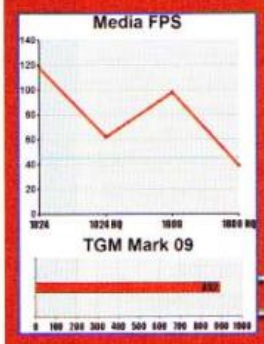
TASTIERA A ISOLA
Un po' ostica da padroneggiare per chi è abituato altrimenti, la tastiera a isola – diventata popolare in seguito all'uso che ne ha fatto Apple sui suoi ultimi Mac – è invece piuttosto comoda da usare, anche se il tastierino numerico posto accanto alla griglia standard, senza distinzioni, può creare qualche noia durante la digitazione.

SANTECH N56

Produttore: Santech **Prezzo indicativo:** € 1.620

I BENCHMARK

Non c'è alcun dubbio: con questo portatile si gioca alla grande. Magari non è il caso di attivare anisotropico e antialiasing a 1600x900 pixel, ma anche a questa risoluzione, senza filtri, il framerate resta elevatissimo. Per adesso certamente, in futuro si vedrà: per questo consigliamo ai giocatori la versione con schermo da 1366x768 pixel.



THE GAMES machine MARK09

892

Chi ha mai detto che i portatili per videogiocatori debbano per forza essere delle tamarrate mostruose, con scocche colorate o fosforescenti, led e fasci luminosi ovunque, schermi full HD da 1920x1200 pixel con visita dall'oculista incorporata, casse Bose o JBL integrate e così via?
Santech, da parecchio tempo, propone alternative dal look decisamente più tradizionale ed elegante, con cui il giocatore provetto potrà recarsi anche in luoghi diversi dai LAN-party ed evitare di fare la figura dello sciagurato.
A volerla dire tutta, l'N56 è proprio un notebook da gamer travestito da modello executive, ideale tanto per lavorare quanto per divertirsi, grazie alla comoda tastiera a isola e alle generose dimensioni dello schermo, disponibile con due risoluzioni differenti.
Ai giocatori noi consigliamo quella più bassa, che si accoppia meglio con la scheda video in dotazione, ma chi lavora spesso con fogli di calcolo e ha bisogno di maggiori informazioni stipate sullo schermo troverà probabilmente più comoda la versione a 1600x900 pixel, al limite abbasserà un po' le impostazioni della grafica quando gioca: in fondo il processore GeForce GTX260M offre tutta la potenza necessaria a mantenere un buon framerate anche a questa risoluzione.
Da evitare, in ogni caso, l'uso di un disco SSD: troppo costoso per quello che offre e scegliere, piuttosto, un drive da 7200 giri e l'unità ottica compatibile con i Blu-ray Disc, decisamente più utili.
L'ampia dotazione di porte e il ricorso alle ultime tecnologie disponibili lo rendono un portatile ideale per chiunque voglia giocare e lavorare sullo stesso computer.

IL PRIMO PORTATILE TUTTO ITALIANO BASATO SULLA PIATTAFORMA CENTRINO 2 "CALPELLA" RULLA DI BRUTTO!

8.0

MEMORIE DDR3, A COPPIE
Anche in questo caso, il processore integra un controller per la memoria compatibile con i moduli DDR3, che possono essere usati a coppie in configurazioni a doppio canale. Il controller, però, non si trova nella CPU ma nella GPU, che funziona a una frequenza propria (900 MHz in questo caso).

CONSUMI CONTENUTI
Il Core i5 661 non è propriamente un campione di risparmio energetico, consuma infatti 87 Watt perché la parte grafica funziona a una frequenza maggiore rispetto al modello 660, che consuma 73 Watt. Ma 87 Watt restano comunque un quantitativo piuttosto contenuto.

NUOVI CHIPSET
Per supportare meglio le caratteristiche dei nuovi processori, Intel ha prodotto tre nuovi chip southbridge, H57, H55 e Q57, differenziandoli in base all'uso che se ne deve fare. Per i giochi, il più economico H55 andrà benissimo.

VIDEO INTEGRATISSIMO
Più integrata di così, la grafica non poteva proprio essere: la GPU, un'evoluzione della famiglia GMA900 compatibile con le DirectX 10, con il decoding HD e con Aero, è stata inserita niente meno che nel die del processore centrale, a stretto contatto con i suoi 2 core. Ma per giocare non basta: serve una scheda video vera, molto più potente.

SOCKET 1156 CONTATTI
Grazie al cielo Intel non ha cambiato connettore un'altra volta! Questo significa che i nuovi processori possono funzionare anche sulle precedenti schede madri con socket 1156, ma il video integrato non funzionerà. Si possono usare anche i processori delle famiglie 700 e 800 sulle schede madri come questa, ma con una scheda video aggiuntiva.

INTEL CORE I5 661

Produttore: Intel **Prezzo indicativo:** € 180

Ogni tanto è difficile comprendere le scelte commerciali delle grandi aziende, e Intel non fa eccezione. Da alcuni mesi, infatti, ha messo sul mercato l'ottimo processore centrale Core i5 750, dotato di 4 core reali che viaggiano a 2,66 GHz ma, con un po' di pazienza, lo si può spedire a quasi 4 GHz e ottenere risultati strabilianti. Costa 150 euro. Oggi, invece, Intel propone una nuova famiglia di processori "ibridi" che, sotto la scocca, integrano due die diversi, uno a 32 nanometri e uno a 45. Il primo è il processore centrale vero e proprio, a due core con l'HyperThreading, per cui sembrano quattro ma non lo sono.

Il secondo invece è un processore grafico, dotato di 12 unità di elaborazione generica degli shader, diretta evoluzione della precedente serie GMA 900, ma dotato di molte caratteristiche in più: maggiore velocità con i giochi, anche se sempre clamorosamente insufficiente per gli standard attuali, supporto dell'accelerazione video ad alta definizione, decodifica contemporanea di due stream video e supporto della doppia uscita HDMI, caratteristiche di tutto pregio con cui si possono realizzare schede madri Mini-ITX ridotte all'osso e media center di tutto rispetto, con pochi soldi.

Ma il nuovo modello 661, pur viaggiando a 3,33 GHz, non riesce comunque a superare le prestazioni del Core i5 750, che si dimostra quasi sempre più prestante.

INTEL METTE UNA GPU DENTRO IL PROCESSORE CENTRALE, MA PER GIOCARE SERVE ANCORA UNA SCHEDA VIDEO VERA E PROPRIA!

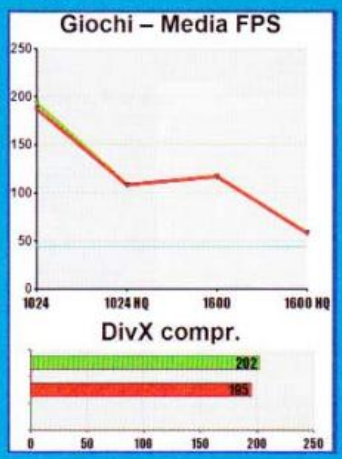
E costa misteriosamente di più. Un videogiocatore troverà indubbiamente più attraenti le vecchie soluzioni, mentre questi chip a 2 core con grafica integrata andranno benissimo per un secondo computer, magari destinato unicamente al salotto.

Ci auguriamo con molta serenità che, in futuro, Intel decida di aggiungere piuttosto qualche altro processore alla famiglia Core i5 700, che a nostro parere risulta essere ancora la migliore prodotta fino a oggi.

6.5

I BENCHMARK

Come possiamo notare dal grafico, il nuovo Core i5 661 (linee rosse) pur viaggiando a 3,33 GHz riesce a mala pena a stare al passo con il più vecchio ed economico Core i5 750 (linee verdi) che, a 2,66 GHz, nella compressione in DivX si dimostra indubbiamente più veloce. L'Hyperthreading non riesce infatti a stare dietro a due core veri. Il grafico dei giochi è calcolato con una Radeon HD4850: la grafica integrata non sarebbe mai andata oltre la linea azzurra dei 30 fps.



Compaq Mini 311c

Produttore: HP **Prezzo indicativo:** € 449

Secondo il benchmark integrato di Windows 7 Starter Edition, sistema operativo installato di default su questo elegante netbook, l'unico aspetto sotto tono è il processore centrale, l'ormai abituale Atom N270 da 1,66 GHz che alberga praticamente in tutti i portatili di questa categoria, o giù di lì. Il resto, però, offre spunti decisamente più interessanti, sebbene non sia il caso di lasciarsi trasportare da facili entusiasmi. Il Compaq Mini 311c è basato sull'ormai famosa piattaforma Ion, le cui potenzialità dovrebbero già essere ben note ai lettori di TGM: ottime per guardare i film e per le normali applicazioni desktop, ma nei videogiochi lasciano un po' a desiderare. La versione di Ion utilizzata dalla macchina giunta in redazione è quella più potente, con 256 MB di RAM DDR2 sottratti dalla memoria di sistema – ma indirizzati a 128 bit. Sul portatile abbiamo installato alcuni giochi tra cui la versione dimostrativa di Street Fighter IV e, anche se gli scatti non sono mancati neanche a risoluzioni relativamente basse come 1024x768 pixel, è stato comunque possibile godersi lo spettacolo. Il casual gamer ci andrà a nozze, mentre chi ama gli FPS dovrà comunque cercare un portatile più potente. E, a prezzi poco superiori ai 449 euro richiesti per questo netbook, non è difficile che trovi ciò che cerca. Se non altro, stavolta la tecnologia di Nvidia è stata "impacchettata" molto bene, in un case lucido e ben rifinito, dotato di una tastiera "deluxe" un po' scomoda da padroneggiare, ma indubbiamente bella da vedere. Dentro la scocca trovano spazio 2 GB di RAM, lo schermo è coperto da uno strato lucido e offre una risoluzione da 1366x768 pixel, la visualizzazione è molto nitida e precisa e, anche se a volte la luminosità lascia un po' a desiderare, questo netbook è perfetto per godersi file video e filmati in qualità DVD o Blu-ray Disc. Non manca anche qualche aspetto controverso, come la decisione di mettere una sola porta audio, indifferentemente per microfono o cuffie. 449 euro sono una cifra un po' impegnativa per un prodotto del genere, ma HP ha indubbiamente cercato di giustificarla con un prodotto di qualità.

7.0

- ⊕ Aspetto molto elegante.
- ⊕ Schermo brillante da 1366x768 pixel.
- ⊖ Tastiera un po' scomoda.
- ⊖ Inadeguato ai giochi di un certo spessore.

SSDNOW V SERIES 64 GB

BEST BUY GAMES machine

Produttore: Kingston **Prezzo indicativo:** € 114

Volete montare un drive a stato solido sul vostro computer, magari un bel portatile con un disco fisso un po' vecchio a 5400 giri, ma l'elevatissimo prezzo dell'operazione vi ha sempre scoraggiato? Bene, potete finalmente dire addio a questo genere di preoccupazione, perché Kingston ha appena introdotto sul mercato il primo drive SSD a prezzi modici! L'SSDNow V-Series da 64 GB costa infatti 114 euro, poco più di un disco fisso da 2,5" tradizionale da 7200 giri al minuto, anche se comunque il doppio rispetto a un modello da 5400 giri di capienza doppia (120 GB). Ma, considerando che gli altri SSD partono dai 350 euro, viene lecito chiedersi dove sia la differenza che, in pratica, si riduce al controller utilizzato: una versione riveduta e corretta del famigerato controller JMicron 602, protagonista in passato di clamorosi malfunzionamenti. La nuova versione dispone di 64 MB di cache invece dei 16 di quella difettosa e, naturalmente, non si tratta fisicamente del medesimo controller, per cui si può stare tranquilli. Nei nostri test, infatti, l'unità si è sempre comportata nel migliore dei modi e, quanto a velocità di lettura, si è sempre rivelata superiore a quella dei comuni dischi fissi per portatili da 2,5", anche di quelli a 7200 giri, con picchi di ben 120 MB letti al secondo, 20 in più dei 100 dichiarati dalla casa madre. Questi dati un po' entusiasmano e un po' no: in fondo i migliori dischi SSD sulla piazza arrivano tranquillamente a leggere 180 o 220 MB al secondo, ma in media costano quattro volte tanto. La velocità di scrittura è adeguata e non fa rimpiangere i dischi fissi tradizionali e, acquistando uno di questi apparecchi, occorre sempre ricordare i benefici che la tecnologia SSD comporta: minore consumo energetico, con conseguente maggiore durata della batteria, maggiore resistenza a urti e scrolloni, totale silenzio durante le operazioni. Insomma, un prodotto davvero indovinato che, oltre a offrire dei buoni risultati, regala nella confezione anche un comodo guscio USB con cui trasformare il drive in una comodissima unità di stoccaggio esterna.

9.0

- ⊕ Finalmente un SSD a prezzi umani!
- ⊕ Guscio USB in regalo.
- ⊕ Ottimo rapporto prezzo/prestazioni.
- ⊖ Costa comunque il doppio di un drive tradizionale.

Gadget hi-tech

Gadget curiosi ma anche utili, perfetti per iniziare nel migliore dei modi questo 2010 all'insegna delle nuove tendenze tecnologiche.

Gli smartphone cercano nuove strade per stupire e per farsi amare. Così, dopo decine di modelli carichi di funzioni multimediali e di standard di connessione super veloci, è giunto il momento dei cellulari ecologici. Ad aprire le danze in questo settore c'è Samsung, con il suo Blue Earth, ma le novità non finiscono qui. Ci sono gadget per tutti i gusti, dal navigatore GPS pensato per un uso pedonale alla piccola webcam a tre ruote che può essere programmata per controllare la casa in nostra assenza.

Samsung GT-S7550 Blue Earth

Prezzo: € 299
Sito: www.samsung.it

Il dilagare di una tendenza ecologista nel settore dei gadget hi-tech sembra inarrestabile quest'anno. Dei vari prodotti che presto arriveranno in commercio uno dei più interessanti è proposto da Samsung, che ha reso disponibile per il mercato Italiano il cellulare GT-S7550, più conosciuto come Blue Earth.
Si tratta del primo telefonino dotato di un pannello solare per la ricarica della batteria e costruito utilizzando la plastica riciclata dalle bottiglie trattata in modo da eliminare qualsiasi sostanza nociva per l'ambiente.
Il pannello solare è un elemento aggiuntivo che non è in grado di sostituire completamente il caricabatterie ma che ha il grosso vantaggio di prolungare per settimane l'autonomia del cellulare. Basta girarlo verso i raggi solari o alla luce di una lampada da scrivania (magari mentre giochiamo al nostro videogame preferito) e il ciclo di ricarica si attiva in modo completamente automatico.
Il Blue Earth offre le caratteristiche tecniche di un classico smartphone, tra cui ovviamente non mancano standard di comunicazione 3G, Wi-Fi e bluetooth stereo, il tutto racchiuso in uno chassis elegante contraddistinto da forme arrotondate che incorniciano uno schermo touchscreen da 3 pollici.

+ il pannello solare aumenta notevolmente l'autonomia della batteria.
− disponibile nel solo colore blu.

8.0

3M MPro 120

Prezzo: €360
Sito: www.3m.com

Netbook e smartphone sono in grado di offrire capacità multimediali complete ma il loro schermo è decisamente troppo piccolo per guardare immagini e video in compagnia.
Questo problema può essere facilmente risolto con il nuovo mini proiettore Mpro 120 realizzato da 3M, un prodotto poco più grande di un cellulare che grazie alla tecnologia a LED è in grado di proiettare su una superficie bianca immagini con una dimensione massima di 50 pollici e con una risoluzione di 1280x800 punti.
La caratteristica principale dell'Mpro 120 è la possibilità di collegarlo a una numerosa serie di sorgenti video che ci permette di utilizzarlo in casa come un comune video proiettore per l'home cinema e di sfruttarlo in modo altrettanto efficace per presentazioni di lavoro, o semplicemente per far vedere agli amici i video e le foto memorizzate sul nostro smartphone.
In dotazione, oltre alla batteria ad alta capacità con autonomia di quattro ore, troviamo i cavi per collegarlo alla VGA di un computer e alle uscite AV di ricevitori TV, videocamere e fotocamere. Come optional sono invece disponibili cavo video HD e cavo adattatore per iPod, iPhone e iTouch.

+ facile da utilizzare e dotato di batteria con oltre quattro ore di autonomia.
− audio integrato non particolarmente potente.

7.0

Rovio Wowee

Prezzo: €300
Sito: www.wowee.com

Di "presunti" robot intelligenti ne abbiamo visti parecchi nel corso degli ultimi anni e tutti sono stati una delusione piuttosto cocente. Ora il marchio Wowee ha sviluppato il nuovo robot Rovio, che si approccia al genere in modo completamente diverso.
Il Rovio è in realtà una webcam con tre ruote che possiamo controllare dalla rete Wi-Fi domestica impartendono ordini con il nostro computer.
Possiamo guidarlo come una macchina radiocomandata sfruttando la visuale offerta dalla sua webcam orientabile e addirittura insegnargli dei percorsi fissi che il Rovio eseguirà "pattugliando" con il suo occhio elettronico la nostra casa. Prima che la batteria si esaurisca completamente il Rovio tornerà automaticamente alla sua base di ricarica orientandosi nelle stanze con un sistema di "navigazione" che funziona in modo simile al gps.
In questo caso, al posto del segnale satellitare il robot rileva sul soffitto i punti laser indirizzati da un proiettore integrato sulla base di ricarica. Il Rovio è anche dotato di un sistema che ci permette di prenderne il controllo accedendo alla rete di casa da un computer esterno in qualsiasi parte del mondo ci troviamo. Presto saranno disponibili anche i programmi per controllarlo direttamente da iPhone e Blackberry.

+ un "giocattolo" con tante funzioni interessanti.
− per controllarlo in una casa di grandi dimensioni servono punti laser aggiuntivi, venduti come optional a 50 euro.

7.0

Sony Cybershot DSC-TX1 + Party Shot IPT-DS1

Prezzo: €379 + €150
Sito: www.sony.it

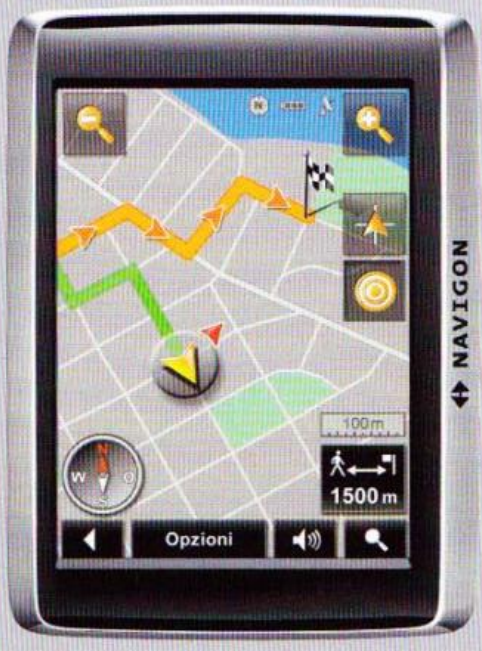
Fra le decine di fotocamere digitali compatte in vendita, questo nuovo modello di Sony offre qualcosa di innovativo e decisamente interessante. Oltre a un grande design e alle prestazioni di tutto rispetto garantite dal nuovo sensore Exmor da 10 Mpixel, la TX1 è dotata di una tecnologia che permette di scattare con estrema facilità foto panoramiche da 180°. È inoltre il primo modello che sfrutta la tecnologia HDR (High Dynamic Range), capace di fondere insieme una sequenza della stessa immagine catturata con tempi di esposizione diversi, in modo da generare una foto dai colori e dagli effetti veramente particolari (se siete curiosi di scoprire questa interessante tecnica fotografica vi consigliamo una veloce ricerca su Flickr alla voce HDR). Ma non è tutto, dato che la TX1 ha come optional la piccola base Party Shot, la nuova invenzione di Sony che permette di fare a meno del fotografo. Quando la festa entra nel vivo, basta inserire la TX1 nel Party Shot e appoggiarla sul tavolo: la base meccanica si occuperà di far ruotare la fotocamera a destra, a sinistra e in verticale inquadrando i visi e scattando in modo del tutto automatico immagini di qualità utilizzando la tecnologia Face Detection e Smile Shutter.

- ⊕ tante funzioni e la possibilità di scattare immagini HDR
- ⊖ fotocamera e base costano insieme più di una Reflex

8.0

Navigon 2410

Prezzo: €169
Sito: www.navigon.it



Dotato di tutte le caratteristiche tecniche di un navigatore satellitare per auto di ultima generazione nonché di un prezzo decisamente interessante, il nuovo Navigon 2410 offre anche qualcosa in più. È infatti il primo GPS sviluppato con una serie di mappe e funzioni che lo rendono altrettanto comodo come navigatore pedonale.
Il suo design innovativo è pensato per visualizzare le mappe stradali anche in verticale, rendendo l'uso più confortevole quando ci si sposta a piedi, ed è dotato di un pratico sistema che ci permette di ritrovare con facilità il parcheggio dell'auto.
Una volta parcheggiata la nostra fedele quattro ruote basterà attivare la navigazione pedonale per salvare la posizione dell'auto e al rientro, selezionare la posizione salvata utilizzando il pulsante "My Vehicle" per essere guidati senza problemi al parcheggio.
La bussola elettronica fornisce un migliore orientamento, puntando continuamente verso la destinazione e aggiornando le coordinate, mentre la funzione "eco" riduce il consumo del GPS aumentando fino a quattro ore l'autonomia della batteria.

- ⊕ ottimo prezzo e mappe pedonali.
- ⊖ funzioni multimediali poco complete.

8.0

Lacie LaCinema Classic HD

Prezzo: €200
Sito: www.lacie.it

Gli hard disk con capacità multimediali da collegare direttamente al televisore di casa stanno prendendo sempre più piede. Tra i numerosi modelli a disposizione spicca il LaCinema Classic HD proposto da LaCie che, oltre a vantare caratteristiche tecniche di tutto rispetto, ha un design elegante e minimalista sviluppato dal progettista Neil Poulton con il preciso intento di renderlo adatto a qualsiasi ambiente domestico. Al suo interno troviamo un veloce hard disk da 1 Terabyte, più una serie di caratteristiche multimediali fra cui la riproduzione di video in Full HD 1080p, ampia compatibilità con i formati multimediali più diffusi e funzionalità di player multimediale DLNA.
Il LaCinema Classic HD si collega alla rete domestica mediante cavo ethernet o via Wi-Fi (acquistando l'apposito modulo opzionale) e dopo una configurazione che non richiede più di cinque minuti saremo pronti a condividere le raccolte multimediali da qualunque computer collegato alla rete di casa.
Grazie al pratico telecomando in dotazione la selezione del materiale suddivisa in pratici menu è semplicissima: possiamo gestire fotografie e musica nei formati più comuni, ma il suo vero punti di forza sono i video. In questo caso possiamo dargli in pasto, con ottimi risultati, formati di ogni tipo fra cui anche i filmati in alta risoluzione matroska (.mkv).

- ⊕ ottima gestione di audio e video
- ⊖ standard Wi-Fi solamente opzionale

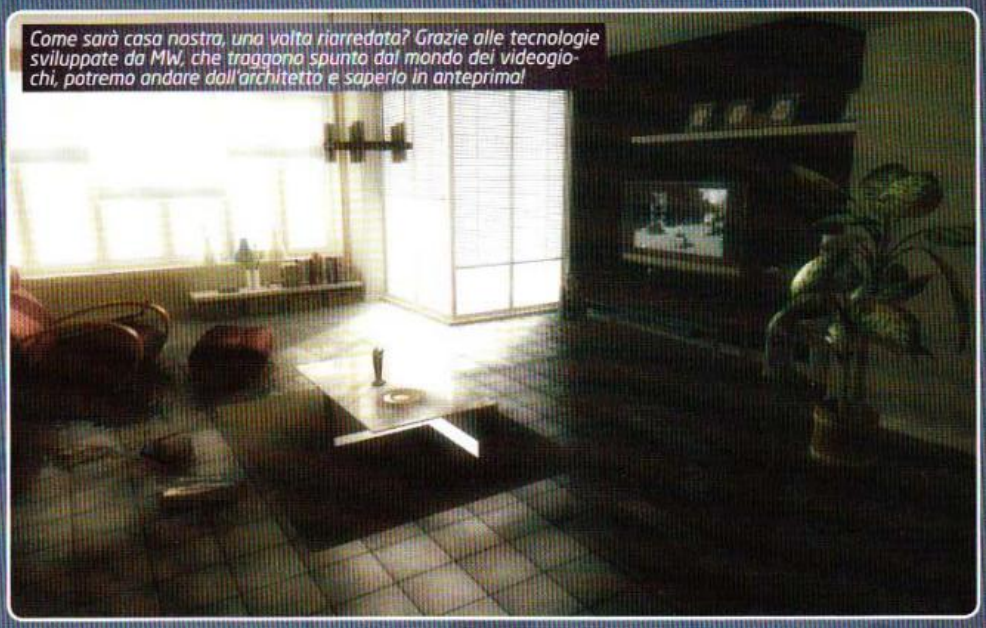
7.5

A cura di: Paolo Besser, paplone@sprea.it

Ecco cosa succede applicando ai classici rendering professionali un motore 3D simile a quello di un videogioco

Dai videogiochi all'architettura

A molti di noi sarà capitato di assistere alla proiezione di film in computer grafica, o di aver visto dei rendering relativi a oggetti o immobili in costruzione, per avere un'idea abbastanza precisa di come appariranno alla fine dei lavori. Ebbene, il limite di queste immagini consiste notoriamente nella loro staticità: bisogna accontentarsi delle inquadrature scelte dai grafici o dai programmatori e, anche nel caso di un filmato, non è possibile spostare la telecamera come si vuole, perdendo quella possibilità di scegliere il punto di osservazione che, per noi videogiocatori, è ormai un fatto acquisito in qualsiasi ambiente tridimensionale. Le cose, però, sono destinate a cambiare piuttosto in fretta.



Come sarà casa nostra, una volta riarredata? Grazie alle tecnologie sviluppate da MW, che traggono spunto dal mondo dei videogiochi, potremo andare dall'architetto e saperlo in anteprima!

UN PO' DI STEREOSCOPIA

L'argomento di questo Tecnotigiemme è nato in una recente conferenza di Nvidia, a cui siamo stati invitati – come di consuetudine – a partecipare. L'argomento della stessa era in realtà un aggiornamento su 3D Vision, la tecnologia con cui visualizzare immagini stereoscopiche per mezzo di display LCD o videoproiettori particolari, la cui unica qualità richiesta è la possibilità di ricevere e visualizzare almeno 120 fotogrammi al secondo o, per dirla in tecnichese, di lavorare a 120 Hz. Naturalmente il display da solo non può fare gran che: la stereoscopia si basa sugli stessi principi con cui il cervello umano riesce a percepire la profondità del campo visivo, ovvero per mezzo della composizione di due immagini diverse, ottenute da due sorgenti diverse (gli occhi) posizionate a pochi centimetri di distanza. Dato che il display è uno solo, l'unico modo per costringere gli occhi a vedere due immagini diverse è fare sì che uno di essi veda solo la metà delle immagini (per esempio i frame dispari), mentre l'altro veda tutte le altre (quelli pari). A svolgere questo compito ingrato, visto che le palpebre non possono aprirsi e chiudersi alternativamente 60 volte al secondo per l'intera durata di un film, ci pensa un paio di occhiali appositamente polarizzati che, in perfetta sincronia con le immagini proiettate sullo schermo, permettono di vedere solo i fotogrammi consentiti a ciascun occhio. Il bello di 3D Vision è che, effettivamente, è una delle poche tecnologie sui generis a funzionare davvero e, grazie al fatto che i suoi driver sono integrati in quelli per le schede video GeForce, è sufficiente possedere un qualsiasi computer dotato di tale hardware (naturalmente solo i modelli più potenti garantiscono la necessaria fluidità). Con 3D Vision si possono dunque gustare film e videogiochi in "vero 3D", purché realizzati con le DirectX 9.0c o superiori, e Nvidia si è posta anche l'obiettivo di aderire pienamente allo standard, in via di definizione, con cui verranno prodotti e commercializzati in futuro i film in Blu-ray disc capaci di trarre vantaggio dalla terza dimensione. L'ispirazione per queste pagine, tuttavia, non deriva direttamente da 3D Vision, che in fondo ormai non è più una vera novità, ma dall'uso che ne ha fatto MW Srl (www.mwpower.it), una piccola azienda alle porte di Milano. Costei, infatti, ha avuto un'idea semplice quanto geniale, che illustreremo nei prossimi paragrafi.

LA REALTÀ VIRTUALE, FINALMENTE

Torniamo alla domanda iniziale di questo articolo: non sarebbe bello se, in procinto di acquistare una nuova casa, di trasferirci altrove, o di arredare nuovamente la nostra abitazione, qualcuno ci desse la possibilità di muoverci al suo interno, e di vedere in anteprima come diventeranno gli ambienti al termine dei lavori, senza alcuna costrizione su punti di vista e inquadrature? Ebbene, è proprio quello che fa MW, oggi, con tecnologie alla portata di (quasi) tutti. L'azienda milanese si è specializzata nella creazione di ambienti tridimensionali assolutamente verosimili, siano essi ricostruzioni da riprese

Gli occhiali attivi di Nvidia sono una componente fondamentale per immergersi nella terza dimensione. E così torna finalmente in auge la cara buona vecchia realtà virtuale.

Come sarà Milano nel 2015 o giù di lì? Non c'è niente di meglio di una bella visuale aerea per scoprirlo. Ma un'immagine da sola non vale mille parole: bisognerebbe vederla in movimento con gli occhiali 3D!

Un'altra via di Milano, tranquillamente esplorabile grazie al motore sviluppato da MW.

satellitari o progetti di arredo e design, dando in pasto a un motore 3D i modelli che, altrimenti, diventerebbero parte di semplici rendering o di filmati pre-calcolati e, una volta realizzato l'ambiente, permette a clienti o visitatori di esplorarlo come faremmo normalmente in un FPS, o in un gioco di ruolo in prima persona come Oblivion. Ecco dunque come una tecnologia derivata, di fatto, dal mondo dei videogiochi abbia saputo sposare un causa normalmente ritenuta ben più nobile e professionale. Dai lavori effettuati da MW è possibile vedere come sarà un nuovo quartiere di Milano, ma anche capire come possa diventare casa nostra dopo una ristrutturazione, o ancora vedere con esattezza come può essere il promontorio da una "irraggiungibile" vetta alpina, almeno per chi non scala le montagne come hobby. L'aggiunta di 3D Vision ha semplicemente permesso a questo motore 3D, sviluppato con le DirectX, di assumere istantaneamente un grado di profondità maggiore che, bisogna ammetterlo, rende l'esplorazione degli ambienti molto più realistica. Ed economica, considerando che un display da 120 Hz, gli occhialini di Nvidia e il computer necessario a visualizzare il tutto costano solo una piccola frazione delle svariate decine di migliaia di euro precedentemente richieste da un sistema 3D dedicato.

E IN FUTURO...

Parlando con i responsabili di Nvidia sono emersi alcuni particolari che lasciano davvero ben sperare per il futuro, non solo per chi come MW realizza applicazioni tradizionali, ma anche per noi giocatori. Anche se attualmente non si è ancora visto nulla di concreto, Nvidia punta molto sulla sua prossima architettura Fermi e sulla sua abilità di effettuare operazioni GPGPU complesse con grande rapidità. Con le opportune modifiche basate su CUDA, o su qualunque altro framework dedicato (come OpenCL o DirectCompute), il motore grafico di MW – come quello dei videogiochi – potrebbe passare dall'attuale approssimazione al rendering in ray tracing in tempo reale, di fatto il nirvana della grafica computerizzata e il sogno inseguito da chiunque produca processori grafici e sistemi dedicati al rendering. Noi come sempre preferiamo accettare queste parole con il beneficio del dubbio, in attesa che Fermi si concretizzi e che simili applicazioni abbandonino il mondo delle congetture, ma una cosa è certa: negli ultimi anni la potenza delle GPU è cresciuta esponenzialmente e presumibilmente andrà avanti a farlo anche in futuro. Se i ritmi rimangono questi, il fotorealismo sarà davvero una realtà, e non più la solita vana promessa di AMD e Nvidia, nel giro di pochi anni.

No, non siamo stati in montagna e quella non è una foto scattata dopo una faticosa scalata: è un rendering ottenuto da MW grazie ai dati ottenuti dal satellite.

UNA VECCHIA CONOSCENZA

A volte è strano come le strade delle persone siano destinate a sfiorarsi e a incrociarsi nuovamente a diversi anni di distanza. Alessandro Giusti di MW Srl ha già avuto modo di farsi conoscere sulle pagine di The Games Machine nel lontano dicembre del 1997, quando io mi occupavo – tra le altre cose – della rubrica Talent Scout con Mirko Marangon. Toccò proprio a me provare il suo Mac3DEngine, in assoluto il primo rolling demo programmato da un lettore a fare uso delle librerie Glide, e a richiedere quindi una scheda video accelerata 3Dfx. Purtroppo non sapremo mai che uso venne fatto di quell'interessantissimo, per l'epoca, motore 3D, ma di sicuro tanto talento non è andato sprecato. E oggi Alessandro può mostrarci una visuale dall'alto di come sarà Milano tra qualche anno, in pieno 3D, sfruttando immagini stereoscopiche. Niente male come salto di qualità, eh?

Mac3DEngine Alpha Demonstration di MacLeod/Motherbrain [Win95+3Dfx]

Oooh, ma cosa vedono i miei cerulei occhi azzurri! Il primo demo per il Talent Scout che gira con una scheda accoloratrice 3Dfx: bene, l'inizio è davvero confortante. Sebbene il vostro rolling non permetta allo stadio attuale alcun intervento da parte dell'utente (sarebbe stato bello poter decidere autonomamente dove piazzarsi e lì svolgere tutte le operazioni di ruotazumma preferite), è veramente piacevole da vedere. Tranquilli, siete scusati per aver rippato le texture da Quake (in fondo avete spiegato tutte le comprensibili motivazioni), adesso non vi resta altro da fare che trovare una qualche utilità per il vostro motore 3D. Nel readme avete inserito i vostri numeri di telefono, cosa devo fare, pubblicarli? Sarebbe il caso, e questo lo dico a tutti, che quando ci mandate dei dati personali ci spiegaste anche quale utilizzo dovremmo farne. A presto, per qualcosa di più sostanzioso...

Pagina mancante

Pagina mancante

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

Questo appuntamento con il ConsoleMania Corner porta in dote un bel numero di titoloni e vede il ritorno di due indiscussi eroi di Nintendo, Mario e Link. Completano il quadro il piacevole The Saboteur, Locoroco Midnight Carnival, Tekken 6 per PSP e Pixeljunk Shooter.

New Super Mario Bros. Wii

GLOBALE **88** Wii

Mentre aspettiamo di vedere che cosa ha in serbo Nintendo con l'atteso Super Mario Galaxy 2, tutti gli appassionati dell'idraulico italiano per eccellenza possono ingannare l'attesa dedicandosi al nuovo episodio della serie Mario Bros., questa volta dedicato espressamente alla console da salotto. La prima cosa da dire è che si tratta di un gioco che fa della continuità col passato il proprio punto di forza, ma anche di debolezza. Sembra proprio di trovarsi di fronte a un titolo allineato in pieno con la vecchia scuola Nintendo e che non apporta quasi nessuna novità al gameplay, se non in alcuni frangenti in cui entrano in gioco le proprietà posizionali del Telecomando, che va impugnato con due mani in orizzontale come se fosse un controller classico. Anche stilisticamente si sarebbe potuto osare un po' di più (come era accaduto a suo tempo con Yoshi's Island, tanto per intenderci) anche se gli habitué della serie si troveranno comunque a proprio agio tra tubi, blocchi di mattoni e tutti i cliché che hanno fatto grande Super Mario nell'arco di 25 anni. A voler ben vedere, oltre alla strana modalità multiplayer che permette a più persone di partecipare contemporaneamente all'avventura, la novità più interessante è la presenza della cosiddetta "Super Guida", ovvero la comparsa di un Luigi controllato dalla CPU dopo otto vite perse nello stesso livello: il fratello stangone mostra al giocatore qual è il modo migliore per arrivare all'agognata bandierina, con buona pace della dignità di chi sta impugnando il Telecomando. Idea geniale, non c'è che dire. **Kikko**

The legend of Zelda Spirit Tracks

GLOBALE **90** NINTENDO DS

Bene e Male tornano a suonarsele di santa ragione nel nuovo capitolo della saga di Zelda, destinato ancora alla piccola console Nintendo. Spirit Tracks, benché possa a prima vista sembrare un semplice "more of the same" dell'ultimo episodio, migliora la struttura di gioco apprezzata in Phantom Hourglass, limando i difetti più fastidiosi, come la scellerata scelta di far compiere più e più volte lo stesso percorso nel dungeon Re del Mar. Per la prima volta, inoltre, si ha il piacere di muovere la stessa Zelda, in un titolo che saprà regalarvi ore e ore di intenso divertimento, complici degli enigmi che, a detta di molti, sono i più difficili della serie. Da avere a ogni costo! **ToSo**

The Saboteur

GLOBALE **78** XBOX 360

Nonostante avesse lo svantaggio di arrivare sulle console dopo Assassin's Creed 2, The Saboteur ha dimostrato di avere le carte in regola per divertire quelli che stavano cercando un'avventura discretamente raccontata, caratterizzata da svariati colpi di scena e ambientata in una Parigi occupata dai nazisti del Terzo Reich. Lo stile adottato è quello dei free roaming, e corse in auto e sparatorie si fondono in un unico calderone disegnato in bianco e nero, dove il colore arriva solamente quando si sono scaldati i cuori della Resistenza, facendo vacillare l'impero di Hitler. Benché tecnicamente non esaltante, The Saboteur riuscirà a tenervi incollati alla console fino a quando non avrete raggiunto il misterioso finale... **ToSo**

Pixeljunk Shooter

Quarto "giochino" per gli sviluppatori giapponesi di PixelJunk, intraprendente software house che dal lancio di PS3 ha stretto un forte legame con la piattaforma Sony. Con titoli sempre originali, talvolta fin troppo, questi ragazzi hanno saputo ritagliarsi una discreta fetta di fan che di volta in volta attende pazientemente le loro uscite sul PSN. Questo Shooter in realtà è meno esoterico del precedente Eden, ispirandosi vagamente ad alcuni shoot'em up del passato, ma introducendo alcuni elementi fisici legati alla fluidodinamica, mai visti in prodotti simili. Se è vero che ci si deve muovere di caverna in caverna all'interno di un pianeta ostile, sparando ai nemici e salvando il personale rimasto intrappolato, è altrettanto vero che per superare i vari schemi occorre un certo ingegno e un utilizzo corretto di alcuni elementi come l'acqua, la lava e un materiale nero magnetico piuttosto particolare. La combinazione di questi genera particolari effetti (solidificazione, fusione, evaporazione e via discorrendo) che hanno conseguenze ben precise, il tutto in maniera decisamente interessante e unica, con uno schema di gioco veramente originale e ingegnoso. Non fatevi comunque ingannare dalla grafica: le animazioni sono eccellenti, la fisica altrettanto e le musiche di accompagnamento veramente perfette. Peccato solo che i quattro gruppi di livelli si esauriscano in fretta, anche se trovare tutti i segreti e i relativi Trofei richiede un certo impegno. Poi c'è quel finale così aperto che fa sperare per futuri DLC. Insomma un gran bel prodottino, come direbbe la Maionchi... **TMB**

GLOBALE **90**

PS3

Locoroco Midnight Carnival

Dopo due ottimi capitoli, i simpaticissimi e alquanto canterini Locoroco tornano a rimbalzare sugli schermi della PSP. Trattasi di un episodio piuttosto particolare, più breve dei precedenti, ma anche incredibilmente più difficile. Questa volta infatti dovremo affrontare una serie di livelli pieni zeppi di insidie e di voragini pronte a inghiottirci alla minima esitazione. Ci viene data una nuova abilità con la quale spiccare salti più potenti e concatenabili, che poi sono il vero fulcro del gioco. Per il resto la solfa è sempre quella, ma non si facciano ingannare i casual gamer, non è roba per loro: superati infatti i primi stage c'è da sputare sangue e solo pochi indomiti possono sperare di finirlo sbloccandone ogni segreto. Auguri. **TMB**

GLOBALE **80**

PSP

TEKKEN 6

Se lo scorso numero abbiamo espresso una certa delusione per quello che una volta era il re indiscusso dei picchiaduro, oggi dobbiamo tesserne le lodi, almeno per quanto riguarda l'edizione PSP. Sembra assurdo, ma è così: la versione portatile di Tekken 6 è decisamente migliore rispetto a quella per Xbox360 e PS3, vuoi per delle modalità single player assolutamente superiori, vuoi perché sfrutta meglio l'hardware a disposizione, con caricamenti ridotti al minimo e una grafica (fatte le dovute proporzioni) semplicemente fantastica. Non è stato sacrificato quasi nulla, animazioni e arene multipiano comprese, con pochi compromessi che non pregiudicano in nessun modo la giocabilità (e va a 60 frame per secondo!) . Insomma, se avete una PSP e vi piacciono i beat'em up non dovete in alcun modo lasciarvi sfuggire questa perla. **TMB**

GLOBALE **90**

PSP

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Continua il nostro viaggio nel mondo delle community italiane che si occupano di emulazione: oggi scopriamo Retrogaming History, ottimo sito nostrano ideato da grandi appassionati di videogiochi "classici". In sede di recensione, spazio al Nintendo 8 bit, da un po' di tempo lontano dalle luci della ribalta, di cui prendiamo in esame due titoli che piaceranno

RETROGAMINGHISTORY, IL SITO DEI RETROGAMER

In un periodo in cui i siti italiani dedicati all'emulazione non sono molti, e alcuni nomi storici, come Emuita, sono scomparsi dalla scena, è un vero piacere scoprire che una comunità di appassionati di retrogaming si è formata da più di un anno sviluppando un sito di riferimento molto gustoso, pieno di materiale interessante e corredato di un forum molto attivo.

Il sito in questione è www.retrogaminghistory.com ed è strutturato in varie sezioni, ognuna dedicata a un sistema diverso. Ovviamente parliamo di piattaforme protagoniste di differenti epoche storiche: si parte dalle prime console fine anni '70/inizio anni '80 come l'Atari 2600, si toccano i grandi 8 e 16 bit che hanno fatto la storia (C64, Spectrum, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST), senza dimenticare perle del videogioco portatile come il Gameboy e il Lynx. Non mancano Megadrive, Super Nintendo, PC Engine e Saturn: insomma si ripercorrono tutte le tappe della storia del videogioco, arrivando fino ai sistemi più moderni.

Il cuore di questo progetto è costituito dalla sezione recensioni: decine e decine di prodotti sviscerati a fondo, in analisi approfondite e competenti. Non solo i giochi più classici per le piattaforme più amate presi in esame comunque, ed è questa la cosa più interessante di RGH: nel database figurano parecchi pezzi dedicati alle console più oscure e lontane nel tempo, in grado di soddisfare anche i nostalgici di macchine come l'MSX o l'Intellivision di solito più trascurate. Accanto a questo ampio archivio si sviluppano altre parti del sito molto stuzzicanti: una galleria riservata a disegni e progetti grafici che hanno come assunto di fondo i videogiochi, interessanti articoli che prendono in esame varie tematiche riconducibili all'argomento videoludico, diversi flash game immediatamente giocabili che si rifanno a grandi classici del passato, una raccolta di video, analisi di film e album musicali, tutti a tema, e diverse altre succose iniziative che solo una lunga e attenta navigazione dell'homepage vi consentirà di scoprire.

Bellissimo il forum: piuttosto attivo e animato da uno zoccolo duro di affezionati utenti, è diviso in macrosettori, sulla falsariga della pagina principale. Mi è piaciuto constatare come le più varie tematiche siano trattate sempre con competenza, e ogni parte della board sia gestita da amministratori che hanno toccato con mano i sistemi di cui si dichiarano esperti, garantendo sempre un supporto competente agli utenti alle prime armi. Considerando che RGH esiste da meno di due anni (è nato a Gennaio del 2008) è davvero notevole la quantità di materiale già disponibile: se lo staff continuerà con l'entusiasmo e la produttività di questi primi mesi di vita credo che questo sito potrebbe diventare il punto di riferimento assoluto per tutti gli appassionati italiani di retrogaming.

Legendary Wings

Software House: **Capcom**
Sistema: **Nintendo Entertaiment System**
Emulatori: **Nestopia, FCE Ultra, JNES,NNNester**
Anno: **1988**

Legendary Wings è uno sparatutto multidirezionale figlio di un'epoca, gli anni '80, in cui questo genere di giochi andava per la maggiore. Un supercomputer alieno aiuta la civiltà ellenica a svilupparsi, ma le cose non possono andare bene a lungo: il cervello elettronico impazzisce e costituisce un esercito di droidi con l'obiettivo di distruggere la Terra. È qui che interviene Ares, dio della guerra di mitologica memoria: per impedire che gli uomini vengano travolti sceglie due potenti guerrieri, li dota di ali e letali armi laser, e li invia ad affrontare le orde extraterrestri, con lo scopo di salvare il pianeta. Lo scrolling è multidirezionale e cambia con il susseguirsi degli schemi: a un livello verticale fa seguito uno orizzontale. Dopo aver eliminato un certo numero di avversari l'eroe (o la coppia di eroi nel caso si giochi in doppio) incrocerà un tempio che ospita il classico boss di fine livello, da affrontare e distruggere per proseguire nell'avventura. I limiti di questo sparatutto si intravedono già nel confronto con il mostro conclusivo, al termine dello stage: in questo gioco non cambia mai, è sempre un dragone coadiuvato da una coppia di statue animate, che gli fanno da guardaspalle. Anche le truppe aliene non sono tra le più varie e in generale il prodotto è piuttosto ripetitivo. La grafica grezza e il sonoro non esaltante completano un quadro piuttosto deprimente: Legendary Wings è un titolo che potrà piacere solo agli appassionati del genere.

Cobra Triangle

Software House: **Rare**
Sistema **Nintendo Entertaiment System**
Emulatori: **Nestopia, FCE Ultra, JNES,NNNester**
Anno: **1988**

Cobra Triangle è un gioco piuttosto innovativo, ricco di elementi che lo rendono molteplice e atipico. In uno scenario tridimensionale isometrico ci troviamo alla guida di un motoscafo, che deve navigare in un vasto fiume evitando tutti gli impedimenti che progressivamente gli si presentano contro. Le fasi che si susseguono sono poliedriche: in taluni livelli dovremo misurarci con avversari che ci sfidano a veri e propri confronti di velocità, in una sorta di racing game; in altri invece dovremo cercare di sopravvivere, evitando ostacoli di ogni genere che cercheranno di travolgerci e portarci a un prematuro game over. In altri ancora, infine, saremo dotati di un cannone montato sulla prua del nostro natante, da utilizzare per fronteggiare e debellare una serie di nemici che tenteranno di fermarci. Una commistione di diversi generi che aumenta esponenzialmente la longevità del prodotto, impreziosito da una grafica colorata, uno scrolling fluido e veloce, e degli effetti sonori adeguati. Molto ben congegnato il sistema dei power up: è possibile raccogliere diversi bonus con l'avanzare del gioco che contribuiranno a migliorare le potenzialità dell'imbarcazione, sia a livello di manovrabilità (resistenza, velocità e potenza) sia a livello di volume di fuoco (con il già citato cannone e la possibilità di sparare missili). Cobra Triangle non è un titolo irresistibile, ma la grande varietà di situazioni contribuisce a renderlo piacevole e gradevole, anche per il giocatore occasionale.

EUFORIA PARADOSSA

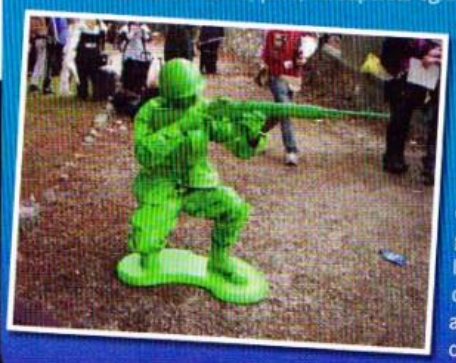
A cura di Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

La mia vita è come una serie televisiva. L'unico problema è che mi hanno scritturato solo per la prima stagione per poi sostituirmi con una biondona tutta curve che, dicono, alza l'audience...

Euforelli allegri, bentornati all'angolo tanto ricco di ignoranza da essere diventato un corso di laurea a scienze della comunicazione. Sembra poco che ci siamo scritti e letti e invece, pensa te, è dall'anno scorso che non ci sentiamo... sono proprio imperdonabile! Prometto che da ora in avanti ci leggeremo ogni mese, almeno fino al prossimo dicembre. Poi si vedrà, che io tutta questa fretta di arrivare al 2011 non c'è l'ho: sapete com'è, mi sono sempre piaciute le cifre tonde e 20-10 suona proprio un sacco bello. Ma ora basta parlare della mia fobia dei numeri. Parliamo di cose che riguardano questa rubrica. Come al solito troverete alcune facezie, qualche curva sinusoide ancorata a roditrici carine all'esponenziale e tanto tanto riso amaro o sorriso agrodolce. Insomma, sarà dall'anno scorso che non ci frequentiamo, ma non è cambiato nulla! E ora basta straparlare e diamo spazio agli immancabili interventi. Ah, tradizione di inizio anno: segnalo a tutti che la casella dell'Euforia Paradossa è sempre avida di vostri interventi. Per foto di eventi euforici o per immancabili tope da angolo, qui le porte sono sempre aperte! Buona lettura e ancora una volta buon Ventidieci...

IO VOLEVO LA BARBIE...

I malati del Cosplay sono una razza molto particolare. Passano la vita a cercare, costruire e affinare i loro costumi per poi esibirsi a fiere, eventi e raduni impersonando i loro beniamini, spesso personaggi di fantasia legati a cartoni animati, fumetti, giochi di ruolo e chi più ne ha più ne metta. Quest'uomo, però, ha superato ogni limite, riproducendo a grandezza naturale un soldatino con tanto di basetta e immancabile colore verde uniforme (è il caso di dirlo, proprio uniforme!). Complimenti per l'originalità: quando arriverà l'immancabile gatto gigante a staccarti la testa, però, mio amico cosplayaro io ti lascerò alla tua triste sorte, sia chiaro...

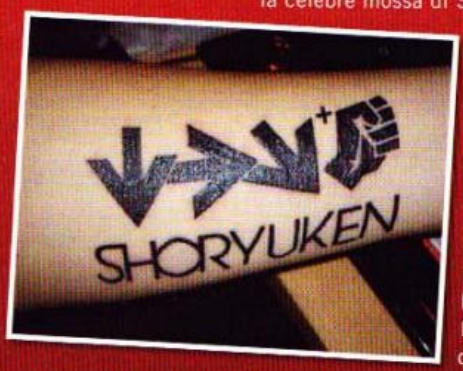


GEOGRAFIA, QUESTA SCONOSCIUTA

Qui, signore e signori, dobbiamo inchinarci alla regina dei doppi sensi, la cultura popolare. Quando ho ricevuto questa immagine ho pensato a un errore di stampa, allo scherzo di un buontempone photoshopparo o a qualsiasi altra variante, tranne che il nome della località fosse vero. Dopo una breve ricerca ho però scoperto che esiste effettivamente Po di Gnocca, una denominazione legata a uno dei cinque rami in cui si divide il fiume Po prima di raggiungere il mare. La cosa esilarante, oltre all'immaginarmi i pescatori che si dicono "Io domani vado a Po di Gnocca" facendo gestacci e risatine di ogni tipo, è che Po di Gnocca ha un numero non ben precisato di bocche! Se volete morire felici, insomma, andate a visitare questo luogo. Poi fateci vedere le foto, perché io sono un miscredente e finché non vedo il paradiso non ci credo mica...

UN FALLITO FORMATO AVAMBRACCIO...

In questi ultimi numeri ho proposto diverse segnalazioni di tatuaggi più o meno riusciti e più o meno da mentecatti. Questo qui rappresentato è però in assoluto il più grande esempio di ignoranza umana sotto forma di inchiostro sottocutaneo. Trattasi di un tentativo di stamparsi indelebilmente sul braccio uno Shoryuken, la celebre mossa di Street Fighter. Già l'idea non è da premio Nobel, ma la realizzazione è quantomeno agghiacciante: ma possibile che un fan così sfegatato sia riuscito a sbagliarsi a indicare la sequenza? Mi verrebbe da dire Epic Fail, ma anche dire Epic Fail è da mentecatti e mica poco...



TOPOMODELLA PROFILI, PIRMA PUNTATA

In attesa che arrivi un topaquiz degno di riprendere le abitudini del concorso (pelo folto e tanta carne da arrostire, sapete, sono un tipo raffinato), dedichiamo questo spazio a un esperimento. Ho raccolto, per la prima volta, due foto di una topo modella, nel tentativo di creare un piccolo ritratto della suddetta da angolazioni differenti (colta l'allusione?), condendo il tutto con i fatti salienti della sua vita. Ecco a voi un breve resoconto di Lucy Pinder, la prima roditrice di cui scopriamo vita, morte e misteri. Lucy nasce 27 anni fa, diventa famosa nel Regno Unito come ragazza della terza pagina del Sun, poi si lancia in una incredibile carriera di... niente! Il Nulla assoluto! E con questo è tutto per il primo Topomodella Profili, la rubrica che vi svela tutto delle ragazze già svelate!

Davvero ricercato questo angolo di

BOVABYTE

...che ha nostalgia per i vecchi videoregistratori

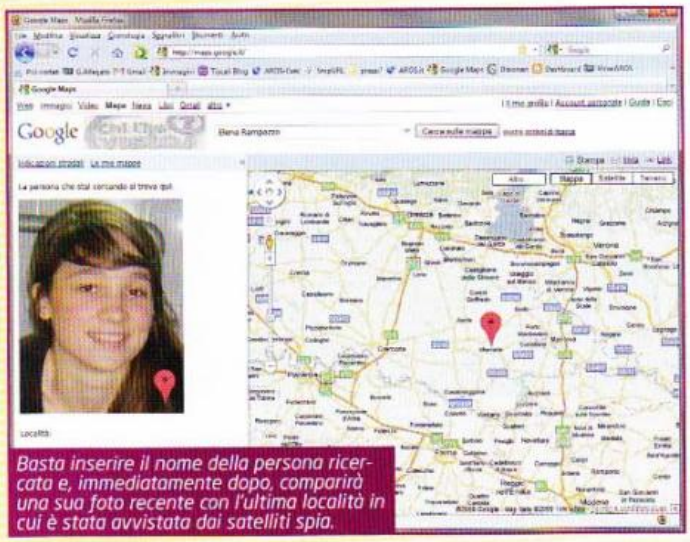
A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PRENTAL ADVISORY
Si avvisano i lettori che Google non ha intenzione di cercarci fino in bagno, e che nessun accordo è stato mai preso con la TV di Stato.

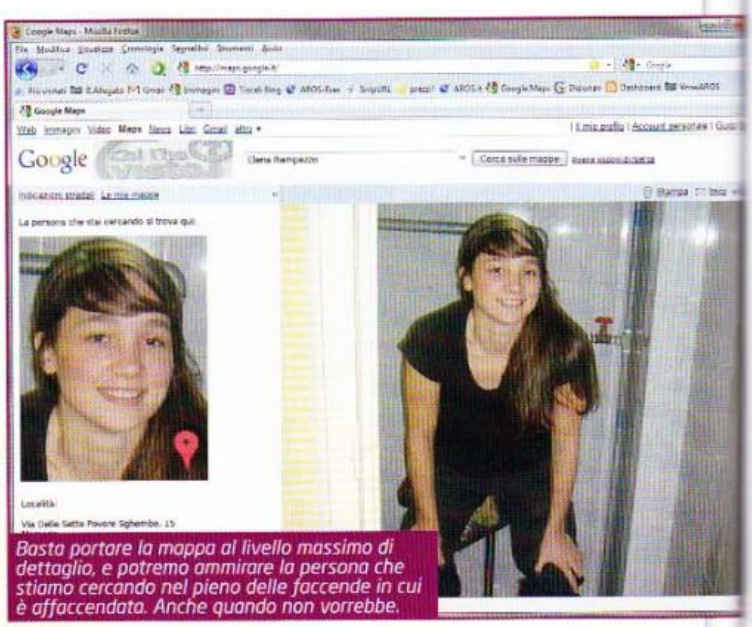
Gli incredibili SCOOP di BovaByte
SVELATO IL PROSSIMO SERVIZIO DI GOOGLE!

Prima era solo un motore di ricerca come tanti altri. Poi è diventato il motore di ricerca più famoso del mondo. Poi ha iniziato a cercare le immagini. Poi ha offerto il servizio di posta elettronica. Poi ci ha permesso di comporre lettere, fogli di calcolo e presentazioni direttamente on-line. Poi si è comparato YouTube. Poi ha dato vita a due sistemi operativi... naturalmente non stiamo parlando della ditta Airons di Vigevano, ma del caro buon vecchio Google i cui tanti estimatori, però, stavano cominciando a chiedersi una cosa: ma non è che con tutti questi servizi e questi programmi aggiuntivi, Google ultimamente stia trascurando un po' il suo cavallo di battaglia iniziale, ovvero il motore di ricerca? Beh, a onor del vero basterebbe scrivere "Berlusconi Tartaglia" nel campo di ricerca per le immagini e in quello analogo di tutti i concorrenti, per notare qualche microscopica differenza, ma noi di BovaByte siamo scie(me)nza, non fantascienza, e così abbiamo potuto svelare – sempre tramite l'indispensabile aiuto del nostro fidatissimo amico tagliagole – i piani segreti della famosa società americana che, in collaborazione con la TV di stato del Belpaese, sta per lanciare un nuovo indispensabile servizio, quello che permetterà a chiunque di rintracciarci ovunque siamo! "Google Chi L'Ha Visto?" nasce infatti da una joint venture tra Google, la Rai e i servizi segreti di mezzo pianeta che, per l'occasione, hanno messo a disposizione tutti i loro satelliti spia, anche quelli super-segreti dotati di telecamera a infrarossi. Come un Grande Fratello orwelliano, le telecamere delle grandi potenze (e quindi anche di Google) ci seguiranno ovunque, anche dove non vogliamo e, finalmente, tutti potranno vedere dove siamo, con chi siamo e cosa facciamo in qualunque momento. È o non è spettacolare? Come dite!? La privacy!? Ma vaaaaaaah, oggi a chi volete che importi mai della privacy... Come diavolo fa questo sistema a funzionare? Noi non lo sappiamo! Se lo sapessimo, non scriveremmo stupidaggini in queste pagine ma saremmo pagatissimi da tutti i servizi segreti del mondo!

Google Chi L'Ha Visto si installa come un normale plugin di Firefox o di Internet Explorer, richiede una versione moderna di Windows, ma è possibile scaricare anche la versione per Linux e MacOSX.



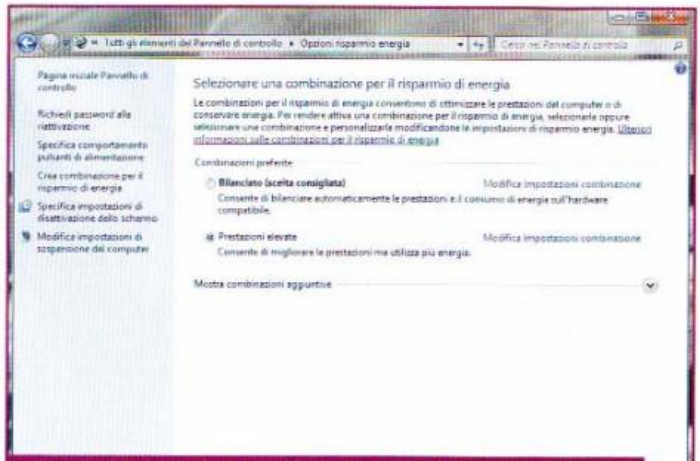
Basta inserire il nome della persona ricercata e, immediatamente dopo, comparirà una sua foto recente con l'ultima località in cui è stata avvistata dai satelliti spia.



Basta portare la mappa al livello massimo di dettaglio, e potremo ammirare la persona che stiamo cercando nel pieno delle faccende in cui è affaccendato. Anche quando non vorrebbe.

Lettera aperta di Paolo Besser agli sviluppatori di sistemi operativi
QUELL'ADORABILE, STUPIDO VECCHIO PC SENZA INIZIATIVA

Siamo nell'epoca dei computer, bimba.
Oggi con il computer ci fai tutto quello che prima si faceva con dozzine di strumenti diversi, dalla musica alla grafica, dalle misurazioni geografiche all'impaginazione: ci manca solo che qualche giapponese infili un microcontroller anche nei vibratori, per modificarne la velocità durante l'utilizzo, e poi ogni campo di azione umano sarà stato informatizzato per sempre. Piano piano, i computer si sono infilati dappertutto: nei telefoni, nei televisori (anche sotto le mentite spoglie di decoder digitali), nelle automobili, nei walkman (perché un lettore MP3 in fondo non è altro che un piccolo computer), nelle macchine fotografiche, nelle apparecchiature mediche e in chissà quanti altri posti, pronti a eseguire i nostri ordini. Tutti questi "computer", tuttavia, hanno una caratteristica che al nostro portatile o al nostro desktop manca del tutto: sono sistemi verticali, concepiti realizzati e introdotti in una specifica apparecchiatura per svolgere un preciso scopo. E soltanto quello, concedendo alle rare eccezioni il ruolo di mera curiosità (ve la ricordate la macchina fotografica capace di eseguire il MAME? Ecco). I nostri personal, invece, devono fare tutto e, per avvicinarsi più in fretta al risultato, tutti voi produttori di sistemi operativi vi siete messi in testa che l'iniziativa personale del computer è necessariamente cosa buona e giusta. Partiamo dall'esempio storico più noto e vetusto: lo screensaver. Lo screensaver costituisce l'esempio più concreto di idea anacronistica portata inutilmente avanti fino a oggi: solo un genio, nel 2010, potrebbe pensare che un computer rimane "inattivo" se nessuno tocca il mouse o la tastiera per più di N minuti. Infatti è noto e risaputo che, quando una persona guarda un film, di tanto in tanto pigia a caso i pulsanti del telecomando, così, per far presente al suo televisore che sì, lo sta ancora guardando. E, dato che incidentalmente al giorno d'oggi i computer si usano anche per guardare i film, è abbastanza chiaro che uno screensaver, che di tanto in tanto annerisce lo schermo, sia il modo più piacevole per smorzare la tensione nelle scene più concitate! Nonostante questo, qualunque sistema operativo si preoccupa di attivare lo screensaver di default. Ma questa è solo la punta dell'iceberg. Vorrei infatti rendervi partecipi del mio recente tentativo, purtroppo andato a vuoto, di registrare un film usando un sintonizzatore



La gestione del risparmio energetico è come uno screensaver, ma all'ennesima potenza: non conta cosa stia facendo il computer, se vi dimenticate di impostare correttamente questa opzione, dopo un po' smetterà di farla.

Quando registrate un film con uno di questi affari, ricordatevi sempre di disabilitare lo screensaver e di impostare le opzioni per il risparmio energetico su "alte prestazioni".

TV per PC. Ho acceso il computer poco prima che il film iniziasse e, dato che quella macchina giaceva inutilizzata da un po', Windows Update si è subito sbizzarrito alla ricerca di novità da scaricare dal sito Microsoft, decidendo che andavano necessariamente installate subito, pena, probabilmente, l'immediata atomizzazione del disco fisso. E, mentre stai registrando un film, è bello che il computer si riavvii. Ma vabbè. Scampato il pericolo di Windows Update, messo immediatamente a tacere con pochi sapienti clic del mouse, ho caricato il programma di gestione della chiavetta TV (un sintonizzatore digitale terrestre eh, mica pizza e fichi), sintonizzato il computer sul canale giusto e avviato la registrazione. Evviva! Finalmente potevo abbandonare il PC a se stesso perché in fondo, anche se mi duole ammetterlo, ho troppa fiducia in lui. E nelle persone che lo programmano. Così ho abbandonato il mio studio mi sono spaparanzato sul divano, cullato dall'idea che il film trasmesso in TV sarebbe finito dritto dritto fra le tracce dell'hard disk. Ma il giorno dopo mi attendeva una triste sorpresa: a intervenire quando non doveva, stavolta, non è stato lo screensaver, ma la sua versione riveduta, corretta e incattivita: la gestione del risparmio energetico che, invece di limitarsi ad annerire lo schermo, ha ben pensato di spegnere prima il disco fisso (mentre stava registrando!) e poi l'intero computer (mentre un programma era in esecuzione!), e questo sempre perché secondo il genio di cui sopra "non lo stavo usando", visto che le mie dita erano lontane dalla tastiera. Questo mi ha insegnato che la nostalgia non va provata per il Commodore 64, ma semmai per il vecchio VHS. Ora la domanda che pongo ai sommi programmatori dei sistemi operativi è questa: perché invece di automatizzare tutto e di mettere mille caselline per disattivare ogni singolo automatismo, non aggiungente una semplice, banalissima opzione? "Fatti i cavoli tuoi", e il computer non prende più iniziative stupide e controproducenti. Semplice, efficace, definitivo. Grazie. -p.bes

Pagina mancante

TGM BUSINESS

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Dietro i videogiochi e l'entertainment in generale, vi è un giro di affari la cui portata spesso passa inosservata sulle pagine delle riviste di settore. Questa rubrica vuole quindi occupare un vuoto di informazione, aggiornandovi su tutto ciò che è business nel campo dei videogiochi e non solo...

Il mercato dei giochi per PC è ormai suddiviso in tre categorie a sé stanti, ognuna caratterizzata da un proprio modello di vendita preferenziale: quella classica, costituita dai giochi prodotti e inscatolati dai grandi nomi del settore, tuttora legata al canale retail dei piccoli negozi e delle grandi catene in franchising (anche se il digital delivery avanza spedito), quella dei giochi online con centinaia di migliaia o milioni di utenti sparsi in tutto il mondo, e quella sempre più importante, anche se un po' difficile da classificare, della scena indie, che vende i propri prodotti prevalentemente su Internet incassando un mucchio di soldi. È inutile aggiungere che, almeno per quanto riguarda il PC, la prima delle tre sia quella in preda ai maggiori affanni: piagata dalla pirateria, in amara sudditanza alle vendite degli omologhi titoli per console, costretta a una lenta, ma inesorabile transizione al digitale, pone da diverso tempo molti dubbi a chi opera nel settore. Eppure, clamorosi cambiamenti sembrerebbero essere all'orizzonte.

UN MONDO SENZA CONSOLE

A predire l'inatteso e – considerata la situazione attuale – del tutto improbabile declino delle console non è propriamente un ciarlatano, ma Yoichi Wada, serissimo CEO di Square Enix, la società che ha dato vita alla serie di Final Fantasy e che, di recente, si è anche mangiata Eidos in un sol boccone, diventando proprietaria anche di alcuni dei brand più noti in Occidente. Wada sostiene che entro dieci anni le macchine da gioco non esisteranno più, sostituite da televisori collegati a Internet che non solo potranno scaricare i contenuti dalla Rete, ma che si potranno appoggiare direttamente ai server per l'esecuzione stessa del programma. In altre parole, il cloud computing applicato ai videogiochi, che spazzerebbe via il più tradizionale modello di distribuzione. "Il cambiamento è iniziato più o meno nel 2005 – afferma Wada – prima di quella data l'hardware era costituito dalle console, ma poi si è passati alla Rete. Verrà un giorno in cui l'hardware non servirà più. In questo modo, ogni terminale diventerà una potenziale macchina da gioco e la crescita dei videogiochi potrebbe essere esponenziale. Microsoft e Sony sono già preparate in qualche modo all'impatto, ma tutti coloro che non si attrezzeranno soffriranno enormi cali di vendite. Giochi di società su Internet e browser game invece cresceranno parecchio, soprattutto in mercati molto vasti come l'Asia, dove le console non hanno avuto grandissimo successo". Con gli attuali limiti tecnici di Internet, soprattutto in Italia, non è facile immaginare un futuro simile a quello dipinto dal CEO di Square Enix, ma da qui a dieci anni moltissime cose possono cambiare, come del resto sono cambiate rispetto a 10 anni fa, quando l'intero Belpaese viaggiava ancora a 56K.

DATI CONTRADDITTORI

Ma come sta, esattamente, il mercato? È difficile dirlo. Il retail ha subito un'evidente contrazione rispetto allo stesso periodo dell'anno scorso, ma riesce ancora a cavarsela piuttosto bene. Secondo l'analista Anita Frazier, "l'industria del videogioco è calata del 7,6% rispetto lo scorso Novembre, ma ha ottenuto comunque dei risultati tali da rendere quello del 2009 il secondo miglior Novembre della storia recente: siamo infatti ancora a +7% rispetto al Novembre del 2007. Il punto è che il 2008 è stato un anno davvero eccezionale". Non è però così ottimista il collega Jesse Divinich, che ha puntualizzato come "Le vendite di Novembre non sono state propriamente un buon inizio per la stagione delle Feste, visto che si è venduto prevalentemente hardware e che alcuni blockbuster come FIFA 10 e Call of Duty: Modern Warfare 2 sono stati oggetto di una furibonda guerra di prezzi da parte delle maggiori catene di vendita al dettaglio. Molti publisher, inoltre, hanno rimandato l'uscita dei titoli più attesi al 2010, avendo più fiducia nel periodo post-festivo". Una debacle annunciata? Non per Super Mario Bros per Wii, che in una settimana ha sfiorato il milione di copie vendute nel solo Giappone.

Call of Duty: Modern Warfare 2 è stato protagonista di una curiosa quanto cruenta "guerra dei prezzi" nelle grandi catene di vendita straniere.

AIUTI DI STATO

Inghilterra e Italia cominciano entrambi per I e finiscono per A, ma se ci limitiamo a osservare il mondo dei videogiochi, le somiglianze terminano qui. Perché oltremanica il Governo ha deciso di stanziare ben 10 milioni di sterline per aiutare l'industria dei videogiochi, considerata "vitale" per "l'innovazione". Un quarto della cifra sarà devoluto in un fondo per la realizzazione di prototipi amministrato dall'Università Abertay, nel distretto di Dundee, mentre gli altri soldi verranno ripartiti tra Manchester e altre realtà della Scozia e del Nord Ovest. Grazie a questo investimento, si prospetta nei prossimi tre anni la creazione di 30 nuove aziende e di 400 posti di lavoro, mentre i soldi stanziati dal Governo "saranno utili a incentivare la nascita di nuove proprietà intellettuali di successo – ha commentato entusiasta Richard Wilson, CEO dell'associazione commerciale degli sviluppatori TIGA – dato che trovare finanziamenti orientati a questo scopo è sempre molto difficile".

Yoichi Wada, visionario CEO di Square Enix, di recente ha stupito tutti con le sue dichiarazioni: "non ci saranno più console in futuro" e "i programmatori di giochi dovrebbero guardare verso Occidente".

Pagina mancante

Pagina mancante

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 17 DICEMBRE 2009
[IL VALORE DEL GIOCARE]

17 dicembre 2009, notte. Sono passati eoni da quando io, voi e anche chi non ci legge abbiamo iniziato a giocare (salvo eccezioni). Sono passati eoni eppure, a oggi, c'è ancora chi si appassiona a quel sistema, a quella console, a quel sistema di valore o quell'altra classifica, secondo la quale quel titolo vale 7, quell'altro vale 5 e quella console non merita l'acquisto. E, come diretta conseguenza, ti guarda storto se il tuo sistema non corrisponde.
Ci pensavo proprio in questi giorni, a valle del famigerato acquisto della console di casa Sony. Per arrivare a tanto, ci sono voluti una buona manciata di titoli di un certo interesse e una bella offerta pre-natalizia di quelle che o fai l'otaku o non la becchi. Mi è tornato in mente l'acquisto del DreamCast, effettuato praticamente per un solo titolo (e relativo seguito) e mi sono domandato: qual è il limite?
Pensando proprio a Shenmue, ho concluso che non è questione di quantità. Proprio no. È questione di diritto di spendere il proprio tempo ludico nel miglior modo possibile rispetto al proprio gusto. Dove sta scritto che debba giocare a Modern Warfare 2?
È il gioco di maggior successo del pianeta? E allora? Io non voglio rinunciare a The Last Guardian anche se si sa ancora poco, anche se magari non sarà all'altezza, anche se potrebbe non essere la perfezione fatta gameplay. Una certa curiosità mi spinge verso il già menzionato Heavy Rain, nonostante l'esperienza mi metta all'erta. Il primo Uncharted non era ancora un capolavoro ma mi ha sempre incuriosito.
La smetto, perché ho reso l'idea. Il concetto è: quel che dà a me è ingiudicabile. Riguarda solo me e il mio rapporto con il gioco. Per me, dopotutto (questo trasformarsi dell'attività ludica in attività di gruppo e condivisione via cavo), il gioco resta ancora un affare privato, una questione tra il mio istinto di sognatore e la dimensione che qualcun altro ha costruito. Sarà anacronistico, ma il mio godere ludico passa attraverso le vie solitarie. E il valore del mio giocare sta, ancora, tutto lì.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin è diventato amico di TT su FB. Il che potrebbe significare che è una spia infiltrata qui su TGM per arrubbarci tutti i segreti e venderli al nemico (ma si è scordato che i Tips non ci sono più). Voi che dite? fragzone@sprea.it.

TGM BAZAR
INCREDIBILE! Ogni mese faccio il check e ogni mese lo ritrovo lì, il bazzarrino mio: http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Sono commosso.

TGM MAIL
Io so che mi volete bene (e pure te, Mirko, che mi hai dato quella dritta lì: non far finta di niente). Lo vedo dal fatto che state andando oltre il malfunzionamento scabroso della form online per usare saggiamente la mail: xam@sprea.it con oggetto [TGM Mail]. BBBravi!

RAFFOSENTIQUA
Il Ratto ce l'avrà la PS3? Sapete che non lo so? Glielo chiediamo? - raffosentiqua@sprea.it.

GAMER-SCORA

Egregio Xam, ho letto l'editoriale di fine numero di novembre, e ammetto che non l'ho trovato così tanto condivisibile.
Sarà che io e gli achievements non siamo mai andati d'accordo (a dirla tutta non mi piacciono proprio e confesso che non li trovo nemmeno un modo per rendere più longevo un titolo), però trovo che la storia del Gamerscore, dell'account LIVE a tutti i costi, del comprare titoli solo per incrementare il succitato gamerscore abbia veramente del surreale.
Voglio dire, sarò fatto con lo stampino sbagliato o con uno stampino diverso, però un titolo lo compro perché lo voglio giocare, non per achievements o roba simile. Il rendere un gioco più longevo non spetta agli obiettivi (achievements è troppo lungo da scrivere =P), semmai spetta ai programmatori, agli sviluppatori, a chi scrive le sceneggiature dei titoli in cui una sceneggiatura è prevista. Gli obiettivi li trovo fuffa superflua, roba da "casualoni" (che poi, per come la vedo io, nemmeno i "casualoni" giocano un titolo per gli obiettivi).
Che mi frega se uccidendo N zombie in Left 4 Dead ottengo l'obiettivo "massacratore spietato", L4D lo gioco perché è divertente, è scritto bene e mi prende, non perché devo "aggiungere punti". E non comprerei mai un gioco orrido perché devo "aggiungere punti".
Trovo esagerato (forse lo è volutamente) questo passaggio di quell'editoriale: "Davvero mi riesce difficile capire perché il mercato stenti a cogliere l'importanza di una piattaforma comune, un luogo virtuale che consenta ai propri utenti di possedere un profilo univoco e riconoscibile, proprio come quello di LIVE [...] Cara software house, vuoi pubblicare un titolo per PC? Ebbene, da oggi in avanti che questo abbia gli achievements e sia parte del grande gioco del Gamerscore, proprio come già avviene per Xbox 360."
E rispondo, ovviamente per la mia minimissima esperienza e competenza in materia di vendite e marketing, alla domanda che pone Ivan Conte: no. Non sarebbe questo a far ripartire le vendite dei giochi per PC. Ci vorrebbe qualcosa che tagli le gambe alla pirateria come un taglio drastico dei prezzi. Lo scrissi già in un altra mail che mi hai pubblicato, Xam. Non esiste che un titolo, per quanto tripla A e compagnia cantante costi 60 (SESSANTA) euro sonanti. Non lo tollero scatolato, tanto meno lo tollero in DD su Steam. Che poi, ribadendo la mia incompetenza in materia di vendite e marketing, non sarebbe fattibile, chenneso, vendere i titoli a un prezzo di 29,90 e poi portarli a 14,90 dopo qualche mese? Non sarebbe un guadagno anche in termini di vendite, che schizzerebbero verso l'alto visto che a prezzi più popolari più gente lo comprerebbe e quindi ci sarebbero meno copie pirata?
Tornando al discorso principale, gli achievements, la domanda che ti pongo è: sono io sbagliato?
Continua con gli editoriali della Prosopopea, che sono una delle cose più piacevole da leggere della rivista e un imboccaallupo al ToSo per la sua nuova avventura!

Alberto Suella

Per risponderti ci vorrebbe un radicale. Io sono obiettivamente borderline. Ma, pur essendo solo un moderato videogiocatore per nulla travolto dal fenomeno, ne percepisco l'entità e l'importanza. Il Gamerscore è effettivamente un gioco nel gioco. L'identità universale ludica è l'elevazione all'ennesima potenza di ciò che sta alla base del gioco di ruolo, il principio della crescita del personaggio, laddove il personaggio non è più un alter-ego usa e getta nell'economia di una storia; sei tu. E il Gamerscore è la tua storia ludica.
L'obiettivo, a sua volta, è un altro gioco nel gioco; non è per casualoni, tutt'altro. È mirato, io credo, a restituire al giocatore duro e puro di una volta quel che la clemenza nel tarare i livelli di difficoltà dei giochi moderni gli ha portato via: la sfida. Valicare la barriera, arrivare al 1000, per costui, ha più valore del gioco intero; o, per dirla con una reclàme, non ha prezzo.
Di tutto ciò io ho appena sentore, poiché, come vuole il mio più abituale ritornello, "non ho tempo", per queste o altre "stronzate" o, più semplicemente, non glielo voglio concedere. Decisione mia, per carità.
Nondimeno, di rivoluzione si tratta.

> *TORNANDO AL DISCORSO PRINCIPALE, GLI ACHIEVEMENTS, LA DOMANDA CHE TI PONGO È: SONO IO SBAGLIATO?*
> **ALBERTO SUELLA**

STANCHI E SAZI

Ciao Massimo.
La storia non è mai imparziale, perché deve essere documentata. Prendi le civiltà norrene dall'IX al XI secolo raccontateci dal punto

È BELLO, PERÒ, STARE A GUARDARE LE CONSOLE CHE PIANO PIANO STRISCIANO TRA LE LETTERE DELLA TUA RUBRICA, ARRIVANDO DALLE PARTI DEL BACKSTAGE, E OCCUPANO PICCOLI AVAMPOSTI DI PREGIO
SERGIO DONATO

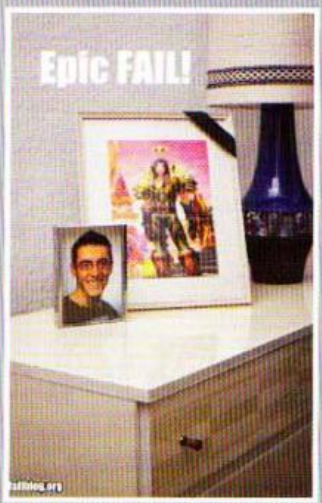
di vista franco-centrico a cominciare da Carlo Magno, passando per Ottone I e finendo a Enrico III: ci sono arrivate come le generatrici dei temibili vichinghi, senza considerare che queste genti commerciavano allegramente nei dintorni dei Paesi Bassi, con i musulmani tra le anse del Volga, ed erano arrivate a Bisanzio passando per la Russia.
Mi piace dunque immaginare che la storia possa anche essere intuita seguendo il flusso delle informazioni e che si riesca ad anticiparla senza attendere che i vincitori ci dicano com'è andata. Compiendo un balzo di un migliaio di anni e passando dai drakkar alle backbone di internet, osservo la sottile conquista che stanno attuando le console su un territorio apparentemente inespugnabile come quello di TGM. Bada, Massimo; per me "The Games Machine" non è sinonimo di "PC" e le guerre dei giocattoli non mi hanno mai interessato. È bello, però, stare a guardare le console che piano piano strisciano tra le lettere della tua rubrica, arrivando dalle parti del backstage, e occupano piccoli avamposti di pregio.
Vedo PC stanchi e sazi in una terra immensa, persi tra le nuvole del cloud computing, che non si accorgono delle chirurgiche rivoluzioni culturali che stanno avvenendo all'interno dei loro governi.
Insomma, per la prima volta mi accorgo di una conquista senza guerra. Un lento appropriarsi di quell'enorme continente chiamato Casual-gamer (con buona pace di chi pensa ancora che la Terra sia piatta). Non c'è combattimento perché i generali comandano entrambe le fazioni e non sono i soldati a godere delle terre vinte, ma i loro re.
Buona storia.

Sergio Donato

Per l'appunto. Non c'è guerra, ma un'occupazione silenziosa. Poiché manca una fazione o, quanto meno, i suoi molteplici occhi sono miopi. Potrei anche far finta di essere uno di questi, uno di quelli più minuscoli, ma indipendentemente dai soldi che giungono nelle mie tasche dall'affare "gioco su pc", preferisco sempre, e di gran lunga, l'onestà intellettuale della mia passione. Quindi, se è il caso di giocare su console, te lo dico. Se c'è il caso che un sistema sia meglio pensato e più divertente, di nuovo, te lo dico. E poi ci si mette anche la mia naturale inclinazione e la riscoperta delle meraviglie di un divano, di una poltrona o di una sdraio, veri e propri carnefici del giocare sul PC.
Sì, c'è ancora chi mi dice di trasferire le console qui, perché ho il monitor HD e perché devo "provare fatica fisica" mentre gioco. Ma io, come al solito, me ne sbatto e procedo con le mie attitudini oziose.
Bottom line: se ti prendi la briga di mettere in musica il primo paragrafo di quel che hai scritto, fai le scarpe a Battiato ;).

LA RAGIONE PER CUI NON GIOCO A WOW

Potrei anche lasciare il box vuoto, perché si commenta da solo. Massì, lo faccio.



TRAPPED!

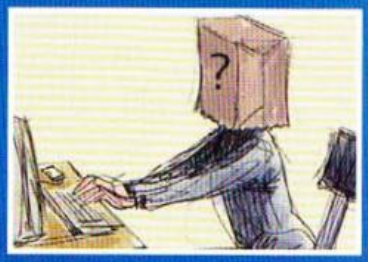
Intrappolato dal libro, tento fughe impietose. Ma nulla mi aiuta, tanto meno la mia volontà.
Trasformazione epocale.
Milioni di utenti realizzano nel virtuale un paradosso che probabilmente non avrebbero mai potuto vivere rimanendo nel reale. Natura è tutto ciò che non è cultura, diceva qualcuno. Ma il contemporaneo con-fonde i due mondi. L'uomo cittadino si dirige al supermercato per acquistare gli alimenti di cui necessita, li raccoglie al bancone degli ortaggi, li infila in un sacchetto, li pesa, appiccica sopra l'adesivo con il prezzo e si dirige contento alla cassa a pagare. Non è necessario chiedersi, tanto meno sapere, come nascano quegli ortaggi. Tutto il processo precedente al suo moderno raccogliere gli

AVVERTENZE D'USO

In attesa dell'arrivo della neve, in piena notte e con lo sguardo fisso sul termometro, non ho di meglio da fare che redigere queste limpide, abbaglianti e morbide avvertenze d'uso. Poiché se il momento tanto atteso è alle porte, ci vuole qualche buon termine per festeggiarlo e qualche paio di braccia robuste per provvedere al seguito (Mirko, quest'anno pupazzo & igloo: sei scritturato!).
29,90
Il prezzo ideale del videogioco, secondo una stima ponderata in cinque secondi dal qui presente.

ACHIEVEMENTS
L'idea che divide i giocatori: esalta gli uni, schifa gli altri. Quali siano gli hardcore tra i due gruppi è tuttora oggetto di discussione.

ANONIMO
Dicesi di lettore che legge da tempo immemore ma non scrive mai o quasi mai qui. Una specie che il buon Xam si adopera da tempo immemore per combattere ma che, statistiche alla mano, presidia ancora stabilmente la maggioranza dei TGM dipendenti.



CLOUD COMPUTING
Se il nerd ha sempre un po' la testa tra le nuvole, allora questa è la soluzione! Ehm...

GAMERSCORE
Fratello gemello del secondo termine in lista, è terrore del giocatore niubbo e droga di quello esperto. Come si è fatto senza, sinora?

MILAN
Quella squadra che ha preso a farci disperare; sarà mica stata contagiata dalla ben nota follia dei cugini?

PS3
Quella cosa che lo Xam, dopo tanto penare, si è infine procurato al prezzo dovuto. Thx to Mirko (dovere. NdTMB) & [Epic?] Win!

TRAPPED!
Quel che accade al nostro caro GV o, in alternativa, un vecchio pezzo di Springsteen.

XAM MALINCONATALIZIO
Di mese in mese, qualche entità di provenienza non chiara prosegue nel testare la solidità del sistema nervoso dello Xam vostro. Sotto Natale e all'affacciarsi della questione regali (laddove per affacciarsi si intende 24 di dicembre) si avvertono i primi segni di cedimento...

è ormai inutile. Un seme in mano sarebbe come spazzatura, in quanto non avrebbe la conoscenza o le possibilità di farlo fruttare nella sua giungla di asfalto. Poi arriva a casa, accende il computer, si collega a Facebook e lancia Farmville unendosi con gli altri 57 milioni di utenti e finali raccoglitori di cui si parlava poc'anzi.
Cura un campo di ortaggi virtuale a cui dedica attenzioni almeno una volta al giorno con passione ed impegno. Non usa zappa, concime o altri arcaici strumenti, ma solo un moderno mouse d'appartamento. E in un modo che ha del perverso ritorna alla natura. L'istinto lo porta a coltivare e la cultura ne decide la metodologia. Ignora la scienza della rotazione ma segue solo le regole della sua applicazione Flash.
Terminato di dominare l'ambiente naturale circostante crea nuovi spazi, seppur virtuali, in cui poter continuare la sua opera di conquista, in modo naturale...
Grazie,

Gabriele Villa

P.S. Bardo! Necessitiamo di arte per elevarci il più possibile. Sacrificati ed aiutaci, ozia e produci.

Insomma, folgorato sulla via di Damasco. E di brutto, anche. Quanto tempo ci hai speso, ormai? Direi a sufficienza, dato che arrivi a tracciare paralleli come questo tra il campo agricolo e quello virtuale. Un salto di palo in frasca, anzi di zappa in zolla che ha del mirabolante!
Beh, che ti posso dire? Buona continuazione!
PS: Bardo, hai sentito quel che ti si dice? Non nasconderti dietro a una barricata d'ozio!

AND THAT'S FICTION!

Ultimamente la povera TGM Mail langue troppo e allora concedo quello che dovrebbe essere, se non erro, il mio quarto intervento annuale (anche se arriverà a 2010 già bello che confezionato) per regalare qualche spunto allo Xam malinconatalizio.
Si parlava recentemente di DLC e episodi. La mia opinione è che sono un interessante tentativo che forse persuaderà i più giovani, ma con me non attaccano molto. Meglio i primi dei secondi se proprio mi devo esporre, ma voglio il gran finale. Non mi va giù l'idea che si possa arrivare a un Assassin's Creed 8 senza avere una elegante risposta a tutte le domande. Qui si preferisce pensare al durante e mai alla fine o a un nuovo inizio. Non starà diventando tutto troppo simile alle fiction made in Usa?
Due parole poi sul ciclico mood del declino delle avventure grafiche. Io non la vedo così nera: la House of Tales è viva e lotta insieme a noi e poi, quando arriva la signora Jane Jensen, sono abituato a levare il cappello...
Una domanda però: questo benedetto seguito di Dreamfall quando arriva?
Chiedo infine al nuovo anno che non mi parli più di radiazioni e postapocalittiche manie che tra Stalker, Fallout e Borderlands qui si è fatta già troppa baldoria, per quanto di qualità...
Sperando che il Milan cominci a prendere quei 4-5 gol a partita che merita e che la Dea Bendata per ora nega, affettuosamente saluto.

Dane

NON STARÀ DIVENTANDO TUTTO TROPPO SIMILE ALLE FICTION MADE IN USA?
DANE

Ecco, ora so chi ringraziare per lo 0-2 in casa col Palermo.
Ciò detto, lo spunto che suggerisci è interessante: l'idea dell'episodio va nella direzione opposta dell'eleganza? Diventa solo una minestra riscaldata?
Direi che dipende esclusivamente dagli sviluppatori; si tratta solo di imparare a muoversi con tempi e metriche differenti e spazi più brevi. Recenti dimostrazioni sul campo provano che la classe è possibile anche sui tempi ridotti e il merito è tutto dell'artista.
PS: di Dreamfall 3 o Chapters, non si sa ancora nulla.

DA LETTORE ANONIMO PAROLE CALDE

La necessità di un elettricista di arrivare a un pannello nascosto dietro alla mia libreria ha fatto si che ora abbia un stanza sul cui pavimento vi è un quantitativo spropositato di libri, pupazzi, foto e, soprattutto, TGM. Al contrario di altri che in tutti questi anni hanno comunque voluto esserci in prima persona, io credo di rappresentare degnamente il lettore anonimo. Dal n° 66 dell'agosto 1994 sono vostro lettore assiduo, instancabile. 15 anni di fedeltà continua, senza neppure un singolo mese mancato, speciali natalizi inclusi... e parlo anche dei primi sottili con graffetta metallica. Ci pensavo ora vedendo tutte queste riviste sul pavimento, ci pensavo leggendo l'editoriale di novembre, ci penso oggi leggendo quello online su Games Village. Un percorso lunghissimo che parte da Sensible Soccer, passa per Monkey II con 11 dischetti - inserisci 3, poi 5, poi 2 e ancora 3 per vedere la prossima schermata - e il primo e unico vero Quake e via così per il primo Tomb Raider, tutta la saga dei Soul Reaver e via via passando da Baldur's Gate fino all'attuale Dragon Age. 15 anni, in cui non ho mancato un'uscita. E tutti gli articoli letti dall'inizio alla fine, senza mai partire dal commento, neppure quando lo avete messo nella prima pagina. Perché il "punteggio", in TGM, è la parte meno importante.
A volte ho pensato che era ora di smettere, ma poi ti rendi conto che TGM è un "vizio" che puoi permetterti. Ti rendi conto che alla fine siete cresciuti insieme e che, in un certo senso, fa parte di te e della tua storia. Da bambino mentre sogni di diventare redattore e vuoi giocare a tutto quello che esce. Da adulto perché alla fine tu c'eri quando gli editoriali li scriveva Max, quando le recensioni le scriveva il Barone Bossetti e si coniavano termini nuovi. C'eri quando Stefano Silvestri doveva ancora entrare, quando scrisse il suo primo editoriale e, oggi, quando scrive l'ultimo. C'eri quando si parlava delle sfide redazionali (Micromachines e WE su tutti). Ragazzi, quanto tempo!!! Sono 188 numeri di TGM per me. Ed è la prima volta che vi scrivo, però "L'AGONISTA" ogni tanto mi esce come esclamazione. ^_-
Dai 13 anni ai 28... ragazzi, che salto nel vuoto!
Dopo queste considerazioni, direi che rimane solo da fare un saluto a tutti quelli che c'erano e a quelli che ci saranno, sia come redattori, sia come lettori. Come redattori li ricordo tutti, dai più noti ai meno noti.
In particolar modo però, vorrei salutare Stefano Silvestri ed è probabilmente questo il vero motivo per cui ho deciso di scrivere questi pensieri.
Perché sarà, per me e per gli altri lettori storici, davvero un peccato non leggerti più.
L'unica cosa che mi sento di dirti è un: "Complimenti e grazie. Per tutto, compresi gli splendidi editoriali".
Sono convinto che gradirai.

A presto rileggervi,

Filippo

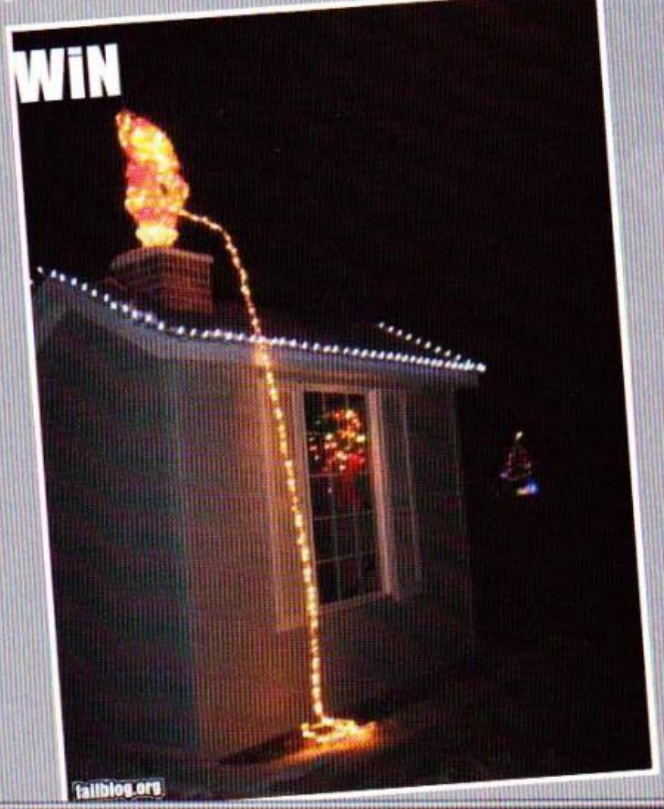
Sarà che sto ascoltando cantautori italiani (sì! Ebbene!), ma lettere come questa mi lasciano sempre, invariabilmente, senza parole.

AU REVOIR

Son tornato ai (sedicenti) tempi belli in cui termino di scrivere nel momento esatto in cui crollo e il computer si spegne in seguito al mio trauma cranico sulla tastiera. Boh. In qualche modo sopravviverò. BUM!

TANTI AUGURI A VOI

Ok, ho deciso: questo è il mese del Failblog, risorsa di cui non potrete più fare a meno. So che ormai Natale è passato, ma io sono ancora nel pieno dello spirito e questa era troppo di pregio per non buttarvela qui, anche se c'entra niente col videogioco.



RAFFO SENTI QUA!

Ragazzi fa un freddo boia, non vedo l'ora di andare in montagna con la mia allegra tavola e sfasciarmi di nuovo la faccia sul tetto di una baia nel tentativo di saltarla. Perché vi dico questo? Beh, innanzitutto perché qualcosa bisogna pur dire in un prologo (di là c'è lo Xam che ogni volta tira giù dei papiri inenarrabili e io invece per scrivere quattro righe in croce ci metto le ore), e poi perché è da poco passato il Natale e sto pensando ai chili che metterò su il 25... si lo so che c'è qualcosa che non torna, ma si tratta di un evidente caso di paradosso temporale, io so che voi leggerete queste quattro porcate a metà gennaio, ma oggi è il 18 dicembre. Insomma ci siamo capiti. Vorrei anche ringraziare tutti coloro che mi hanno fatto un regalo o inviato dei soldi, ma il Natale è ancora troppo lontano e non ho ancora ricevuto un tubazzo da nessuno, quindi eventualmente ringrazierò sul numero di febbraio.
Bon, penso sia tutto, lasciamo spazio alla barza che fa ride solo me e quel babbo di Natale.
- Mamma, mamma, perché papà sta barcollando nel cortile?
- Stai zitto e passami un altro proiettile.

Raffo

QUESTIONI DELICATE

Ciao Raffo (a giudicare dall'inizio questa è una femmina. NdRaffo),
mi chiamo Elena (ecco fatto. NdRaffo) e leggo TGM quando lo compra mio marito, quindi ogni mese. In realtà lui a volte mi fa leggere quello che scrivete, ma prima di tutto parlate di cose che non mi interessano e poi mi annoio, comunque il mio maritino mi ha suggerito di scrivere a te per avere risposta alle mie perplessità, quindi eccomi qui.
Vengo subito al punto: la pipì. Prima di metterti le mani nei capelli (sono sulla faccia, si chiama double facepalm. NdRaffo) aspetta di leggere quello che ho da dire. Mio marito (e per esperienze precedenti estendo il discorso a tutti i maschi), non solo si rifiuta di farla seduto ma anche di abbassare l'asse quando ha finito, così io quando mi fiondo in bagno per espletare le mie robe, puntualmente non mi accorgo che la tavola è alzata e mi ribalto. Dico io, ma ci vuole tanto a sedersi? È così complicato? Non so se saprai darmi una spiegazione ma intanto io ci ho provato.
Resto in dolce attesa di risposta.

Elena81

Cara Elena, lo sai che ti chiami come mia sorella? Quindi la saluto, ciao Elena! Detto questo, passiamo alla questione: punto primo, tuo marito non può darti il permesso di leggere TGM, il permesso può essere magnanimamente elargito e solo in via eccezionale da un membro della redazione. Ti esorto quindi a mandare una richiesta formale e noi valuteremo.
Punto secondo: vedi, non so se esiste un modo pudico per dirlo, ma vediamo di provarci; devi sapere che, specie la mattina appena alzati, il nostro... insomma, il pis.. il pe... l'organo riproduttivo maschile è in fase di allerta. Lui è un po' un guardiano e vedendo che noi siamo ancora nel dormiveglia decide che spetta a lui fare la guardia, quindi se ne sta tutto impettito. Sedersi sulla tazza in quelle condizioni, te lo garantisco, è complicato, perché si rischia di centrare la plafoniera che sta sul soffitto. Certo, anche farla da in piedi non è impresa da poco, il soffitto sta sempre lì, ma diciamo che grazie a dei movimenti del bacino e una giusta inclinazione della spina dorsale, centrare la tazza è fattibile.
Come vedi cara Elena, anche noi abbiamo i nostri problemi, pensaci quando ti viene in mente di rompere le scatole a quel povero disgraziato di tuo marito.

CUCCIOLI DI PICCIONE NUOVO EPISODIO

Glo-gloante Raffo,
so che distruggerò il tuo mondo, ma anche se è uno sporco lavoro qualcuno deve pur farlo. Ieri una mia collega ha scoperto che dei piccioni hanno nidificato sul suo davanzale. Osservando, ho notato come ci fossero anche dei piccoli di piccioni (dei piccioncini, insomma).
Tralasciando considerazioni sullo stakanovismo (poi ti spiego... ;)) mio, della collega e soprattutto degli addetti alle pulizie, ho affrontato la questione con spirito scientifico. Ho prima supposto si trattasse della collega stessa travestita, ma dopo 5 minuti senza che il piccioncino parlasse ho scartato l'ipotesi (5 minuti senza che una donna apra la bocca? Naaaah). Poi ho supposto si trattasse di un artefatto meccanico e ho cominciato a scuoterlo, ma avendone ottenuto solo suoni striduli e non rumori di ferraglia, sono stato costretto ad ammettere che sì, i piccioni hanno i piccoli.
Ora mi manca solo di vedere una donna che sappia giocare ai videogiochi e guidare la macchina, poi avrò davvero visto tutto
I miei omaggi

Fabrizio

Beh, Fabrizio, è facile parlare senza portare delle prove, un po' come quelli che mi dicono: "Eh, ma le donne non è vero che non sanno videogiocare", poi quando gli chiedi chi o perché salta fuori o che sono dei maschi travestiti o che sono stati pagati da un circolo femminista di quale tipo... io lo so, mica mi fregate, tzè.
Tornando alla questione dei cuccioli di piccione, prendendo per buono che quanto mi dici non è una fandonia, mi pare evidente che hai scambiato i cuccioli di piccioni per esemplari di qualche altra specie, magari un colombo, magari uno zebù, chi può dirlo? Di sicuro non erano cuccioli di piccione, perché loro, come è noto, nascono adulti da uova di mezzo chilo.

LE SCHIFEZZE TRASCURATE

Elettrico Raffo,
ormai per me era un appuntamento impedibile, andavo in edicola, compravo TGM ed ero sicuro che avrei trovato la recensione di un gioco scadente fatta da te, ero arrivato al punto da andare a cercarla direttamente senza prima leggere Adso o il Raffo Senti Qua... beh, che è successo? Sono già parecchi numeri che fai recensioni di giochi belli e io non mi diverto come un tempo, certo, qualche ghignata me la faccio lo stesso, ma siamo molto lontani dai capolavori offerti da Affari Tuoi, Lucignolo o Terrorist Takedown. Che devo fare? Mi devo preoccupare seriamente e rassegnarmi?

Un preoccupato AjaX

Caro AjaX, effettivamente sono alcuni mesi che non recensisco giochi orrendi, però ci sono delle belle notizie (anche per me, che a recensire giochi brutti mi divertо molto): la lista di titoloni che ci tenevo a recensire è finita, dopo Burnout Paradise, Shift e Dirt 2 non mi pare che all'orizzonte ci siano titoli che mi piacerebbe recensire (ce ne sono invece molti altri che mi piacerebbe giocare, ma questo è un altro discorso), quindi dovrei tornare alle care vecchie recensioni di titoli orrendi, sempre che ne escano e sempre che il genere sia compatibile col mio background (se esce un RTS osceno finisce nella mani di Elvin, probabilmente).

LISTA D'ATTESA

Raffo, io ci ho pensato molto su e ho deciso che ti amo!

Darilot

Prendi il biglietto e aspetta il tuo turno bello.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

Questa lettera è scelta a caso tra tutte quelle pervenute e non ha risposta. Se volete sapere il motivo chiedetelo all'oracolo di Matrix o aspettate che vi venga rivelato in sogno dal fantasma di Hitler. NdRaffo)

BioRaffo Sentiqua,
ti volevo porre un grandissimo dilemma mondiale che mi fa dormire la notte.
Se tutte le persone e gli animali di questo mondo (e di quell'altro) corressero contemporaneamente nella stessa direzione con lo stesso andamento e lo stesso tempo, contrari al moto di rivoluzione della Terra, si rallenterebbe il giro fino a fermarla? Se risponderai a questa domanda... te ne sarò grato.
Comunque concludo con una barza finale che farà ridere te e i pan di stelle:
Un uomo entra in un bar:
- Salve! -
il barista alza la mano e fa:
< Parla con questa >
- Salve! –
saluti da chiunque

Pagina mancante

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.

TI PIACCIONO LE RIVISTE DI MECCANICA?

Ohibò che strano titolo, mi si dirà. Ed in effetti non c'entra una ceppa. Ma cosa volete... è dicembre, fa un freddo cane, sono le 6.45 del mattino, come al solito non so cosa cavolo scrivere , il ToSo incalza e io ho messo su un vecchio CD dei Bluvertigo.

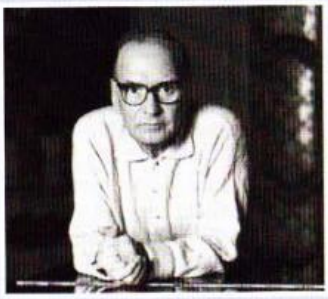
La platea di lettori affezionati a questo angolo si divide, a quanto parrebbe, in due sezioni ben distinte: chi non è per nulla interessato alle vicende tra il sottoscritto e il "non più snellissimo" ToSo, lo stampatore ed in generale la Storia delle Mie Consegne, e chi invece mi chiede concitatamente notizie dell'uomo che pigia il bottone che dà il via alle macchine da stampa, famiglia ed in generale delle sue condizioni di salute.
La verità è una signori: in questi anni non sentendomi adeguato all'incarico che un mal ispirato SS mi delegò, ho sempre fatto a botte con quella maledetta funzione del Word/Writer (W OpenOffice!) conosciuta come "Conteggio Parole", che ti ricorda quanto tu sia inadeguato a scrivere su carta con tutte le sue regole di caratteri minimi ecc, quando invece scrivere le tue vaccate sul web non ti costringono ad alcun tipo di gioco allo scrivere fuffa. Anzi! Meno scrivi e meglio è.
Riapro il primo editoriale che ho scritto nell'ottobre del 2005 (mamma mia!) e scopro che arrivavo a malapena ai 4.000 (quattromila) caratteri richiestimi, mentre ho tagliato un traguardo di quasi 8.000 (ottomila) il mese scorso, costringendo il povero Honto ad inserire due immaginette risicate. (ricordo ancora con lollaggine quando il Silvestri mi telefonò chiedendo altre immagini che quelle inviate non bastavano a riempire... :D)
Se però vado a prendere solo la "ciccia" da quest'ultimo scopro che a malapena al limite arriviamo, obbligandomi a cercare delle immagini "belle grosse" da impaginare con il risicato testo.
Inutili poi si sono rivelati i miei incessanti appelli su FacialBook: i suggerimenti arrivati dai miei "amici" sono di caratura troppo elevata; mi si chiede di dissertare su analisi profonde del mercato, di fare azzardati paragoni sociologici e/o di fare comparazioni con la situazione geopolitica mondiale. È decretato: FB almeno per questo è del tutto inutile e si rivela un divertente giocattolino perditempo e buona lì.
(EVVAI! Con 'ste inutili ciance ho sfangato già una duemila caratteri buoni!!!)
E proprio l'inutile social network più famoso, quantomeno in Italia, ha recentemente attratto le mie brame di videludo (soccia! Va' che collegamento, altro che il solito Metodo Palo e Frasca, tzè!).

Ho affrontato FacciaLibro come molti: guardato di sguincio, soppesato per capire cosa fosse e che cosa ci potevo fare e, sopratutto, quali erano gli elementi che negli anni lo avevano fatto diventare centro gravitazionale delle attenzioni di milioni di utenti e dei media tradizionali, sentenziando un "bof... ma cosa ci dovrei fare con 'sto robo?".
Invece pian pianino è entrato nella vita di molti, uccidendo, quantomeno per quel che mi riguarda, altre forme di Espressioni del Mio Santo Ego online. Il mio blog "ufficiale" è praticamente morto, non avendo più la necessità di scrivere al mondo le mie egovaccate su una piattaforma che aveva il problema atavico di essere vista, raggiunta, cliccata. FutilBook invece mi permette ancora di sentenziare e di spargere la mia vanagloriosa prosopopea (nonché un selezionato elenco delle foto della mia Stupenda Famiglia) su una lista di "amici" di cui conosco una sorta di esistenza, senza preoccuparmi di inserire pacchiani counter od andare ad analizzare un Google Analytics per godere delle visite.
Il paradiso dei Pigri Sentenzianti per certi versi o per le persone da ego pingue, mi si dirà, e, non ultimo, il Valhalla dei fancazzisti da ufficio. Come negarlo?

Nei mesi però ho cercato di tenermi distante dalla ridda di applicazioni varie che network sociale in questione offre: condividi quello, ti invio quell'altro, ti mando un drink, mi mandi un regalo, conosci te stesso, conosci donne singole a Vertemate, eccetera. Tutta una serie di socialvaccate varie dalle quali, anche con un atteggiamento un po' snob, gravitavo ampiamente a distanza, anzi imbufalendomi con chi continuava reiteratamente a mandare inviti di sorta.
Per non parlare dei "giochini": tutti quei web game dei quali ricevevo continuamente notifiche del tipo "Marco ti ha invitato a bere il tè con i pasticcini nella sua Magione in alta montagna! Raggiungilo immantinente", oppure "Riccardo ha trovato un tenero agnellino nella sua fattoria. Vuoi adottarlo?"
Bleah! Via! Lungi da me 'ste cose che sono un professionista quarantenne parecchio impegnato ed obertato di Lavoro Vero, va là. Mica un pettinatore di bambole qualunque, pfui.
Ed invece un giorno ricevo un invito a prendermi cura di una papera da un Assoluto Insospettabile.
Skyluke, l'uomo e l'amico con il quale ho cominciato la mia avventura nel multiplayer un bel dieci anni fa aprendo NGI e che era entrato in FatalBook già dagli inizi scappandone subito al grido di "ma che roba eh! Io ho da fare", mi invitava cortesemente a prendersi cura del suo campo di "Ponsetia", aiutandolo a fertilizzarlo.
"Soccia", penso, "se ci è entrato lui ci devo fare un giro pure io". E la discesa è cominciata.
Farmville è un gioco inutile: ti prendi cura di una fattoria e la addobbi via via che cresci di livello e fai soldi. Ha il vantaggio che ci perdi (all'inizio) molto poco tempo; ari, concimi, pianti e aspetti il giorno dopo di raccogliere, fare vendere le messi, e ripartire. Poi però entrano le dinamiche del Social Network (e pure degli MMORPG) che ti fregano: puoi avere quella tal cosa se hai un tot di "vicini" che devi invitare; puoi ottenere quel bel gazebo da mettere al centro del giardino di rose solo se vai a fertilizzare i campi di tutti i tuoi vicini. E via così, non si finisce mai; si entra nel gorgo dei regali da inviare e ricevere, dal livello da raggiungere per "sbloccare" qualcosa fino alla visita rosicante dei tuoi "neighbours" di livello più alto ed in possesso di fattorie con ville, giardini pensili, amache e ammennicoli vari, in un'orgia da arredamento che manco 1000 mogli/fidanzate all'IKEA!
La cosa più interessante però è la visione delle diverse tenute dei vari utenti: come sono organizzate, arredate, strutturate. Secondo il mio modesto parere uno psicologo ci andrebbe a nozze, altro che macchie del Test di Rorschach!
C'è chi addobba in maniera precisa, in un atteggiamento anale ritentivo (ToSo, è una cosa freudiana. Non ti preoccupare) che fa quasi paura ed è solo un zic sotto al serial killer, c'è chi accumula alla rinfusa accatastando sciami interi di poveri cavalli in un metro quadrato e chi invece abbandona le messi fino alla loro totale marciescenza.
Il problema è che poi ti viene la curiosità di vedere cos'altro offre il gorgo sociale in termini di giochini "poco impegnativi", solo che alla fine tra ristoranti da gestire, guerre di mafia, animaletti da allevare ed acquari da ripulire il gorgo si fa sempre più vorticoso e rischioso.
Per ora sto adottando un approccio moderato, ma il nemico è alle porte e non so se riuscirò a resistere alla sua offerta di succoso intrattenimento digitale.
Cià.. rimetto su "La Crisi" dei Bluvertigo e cerco di uscirne.
(ahh, ma al livello 25 posso prendermi il "Manor", che bello! Tutto bianco ci starebbe bene al centro dei miei campi di pannocchie e...)

A cura di: Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

LA NOTA STONATA

Perché toccare le corde giuste non è un optional.

A inizio dicembre ho avuto la fortuna di assistere a un concerto per orchestra diretto da Ennio Morricone. Il Maestro (con la "M" maiuscola, per cortesia!) ha deliziato i padiglioni auricolari degli astanti con i migliori pezzi della propria produzione per i film di Giuseppe Tornatore, aggiungendo in calce alcuni brani presi da C'era Una Volta in America e Mission. Inutile dire come io sia tornato a casa con la pelle d'oca e con i brividi che scendevano fragorosamente lungo la colonna vertebrale. Nei giorni successivi, colto da slancio emozionale, mi sono fatto una seria endovena di tutte le altre produzioni morriconiane, puntando l'attenzione sui pezzi più clamorosi che il Maestro ha scritto e diretto per i film western di Sergio Leone. Combinazione vuole che, proprio a dicembre, sia stato pubblicato da Rockstar Games un interessante filmato che mostra il gameplay di quello che è indicato da più parti come uno dei presunti capolavori dell'anno che sta andando a cominciare, vale a dire Red Dead Redemption. Ebbene... assaporando le immagini del trailer, accompagnato da una colonna sonora quanto mai azzeccata, ma anonima per lo più, mi sono soffermato a pensare su quanto pesi la presenza di una musica degna all'interno di un videogioco. Voglio dire... quanto sarebbe stato più ganzo il filmato in questione se fosse stato accompagnato da un incalzante "taradaradà... ua-ua-uaaaaaa!" in stile Il Buono, Il Brutto, Il Cattivo? E invece, le note che accompagnano la visione sono sì perfettamente inserite nel contesto western, ma danno la sensazione di essere state messe lì giusto perché serviva avere una colonna sonora "ad hoc" per la situazione a ogni costo. Mi si consenta, quindi, di storcere un po' il naso di fronte a questa faccenda, soprattutto se penso alla quantità di soldi che Rockstar Games può mettere sul piatto per un progetto così grande e impegnativo quale è Red Dead Redemption. La colonna sonora in un videogioco è basilare, in particolare se l'intenzione degli sviluppatori è quella di creare una forte empatia tra il giocatore e il personaggio che lo rappresenta sullo schermo. Lo hanno capito benissimo Activision e Infinity Ward, che per Call Of Duty: Modern Warfare 2 hanno scomodato un pezzo grosso come Hans Zimmer, già autore di colonne sonore per il cinema del calibro de Il gladiatore, I Pirati dei Caraibi, Batman Begins e Il Cavaliere Oscuro, giusto per citare solo i più celebri brani della sua produzione. Lo ha capito Sony, che per la serie Uncharted ha messo al lavoro Greg Edmonson, compositore di brani per alcune serie televisive come, ad esempio, la mini-stagione del fantascientifico Firefly. E comunque, senza scomodare publisher dalle infinite possibilità economiche, anche un titolo come Torchlight può vantare una colonna sonora che coinvolge il giocatore e lo accompagna mano nella mano durante tutta l'avventura, grazie alla sapienza di Matt Uelmen, il trentaseienne compositore statunitense che già si era fatto le ossa con tutti i prodotti Blizzard da World Of Warcraft in giù. E potrei continuare con Amon Tobin per Splinter Cell, per gradire. Mosche bianche, purtroppo: duole dirlo. Troppo spesso, difatti, quello della colonna sonora è un aspetto più che trascurato e che invece meriterebbe la medesima attenzione riposta nella grafica o nel gameplay, per lo meno dal punto di vista creativo. E i publisher - anche loro! - dovrebbero capire che spendere qualche soldo per delle musiche coinvolgenti e di qualità è un investimento che può aiutare non poco le vendite del proprio prodotto, ancor più di alcune iniziative di marketing fantasiose e controverse come, ad esempio, quelle che Electronic Arts sta mettendo in piedi in questi mesi per pubblicizzare Dante's Inferno. Ancora oggi, al di là degli esempi poc'anzi citati, se voglio avere i brividi ascoltando una colonna sonora mi tocca inserire nella PlayStation 2 il disco di Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty e guardarmi il filmato introduttivo: il sommo esempio di come coinvolgere il giocatore ancor prima di fargli mettere mano al joypad. Che chi di dovere prenda esempio, per favore!